K
Atari ST
Amiga
Amstrad
CBM 64/128
Spectrum
IBM + altri
Anno I n.1
DICEMBRE 1988
Lire 5000
GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO
CHE RUOLO GIOCHI?
INTRODUZIONE AI GIOCHI DI RUOLO
K-GUIDA A ULTIMA V
MUSICA ELETTRONICA
E COMPUTER GRAFICA
L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE
DA PONG A VIRUS
L'ALTERNATIVA PC
UN PC PER GIOCARE
OP. WOLF
P.O.W.
VETERAN
34 GIOCHI RECENSITI
Glénat
ITALIA

I libri del mare... i libri di sogno!

H. Vogtmann - M. Thonig - H. Ritter. MALDIVES.
Splendide foto di splendide isole. Colori incredibili del cielo, dell'acqua, del mondo subacqueo, della vegetazione... Un altro pianeta molto più piacevole del nostro.

Gerard Soury. CON LA TESTA PIENA DI PESCI.
Favolose immersioni nel Mar Rosso e nell'Oceano Indiano, in mezzo a un pullulare di vita coloratissima. Tante fantastiche foto a colori, un testo divertentissimo.

Jean-Georges Harmelin - Jean Vacelet - Christian Petron. MEDITERRANEO VIVO.
Tutta la vita subacquea del nostro mare in una straordinaria varietà di specie, vista in modo sistematico. Grandi foto a colori e precise informazioni. Il libro che tutti gli amanti del Mediterraneo attendevano.

Jill Bobrow - Dana Jinkins. YACHT & VELIERI STRAORDINARI.
Gli incredibili arredamenti lussuosissimi nell'interno delle più belle e più ricche "barche" del mondo.

Via Ariberto, 24 - 20123 Milano - Tel. 83.61.335/83.22.860

SKATEBALL
Screenshot on ST
Screenshot on ST
Screenshot on PC
The sport of the future combining the skills soccer with the gratuitou violence of "Rollerball" played in a space age ice stadium.
Lead your team to victory through a series of deadly hazard and crevasse strewn rinks and the kicking, barging your tactics of your opponents.
Only the brave win, or even survive !
UBI Soft
PRODOTTO E DISTRIBUITO SU LICENZA DALLA ITALVIDEO
Via A. Volta, 2 - Castenaso (Bologna) - Tel. (051) 78 40 10

ATARI ITALIA

SOFT

L. 749.000 + IVA

NUOVO 520 STfm

Oltre al Drive da 720 K....
...Tutto di serie

— Microprocessore Motorola 68000
— Mouse incluso
— Memoria Ram 512 K
— Memoria Rom 192 K
— Interfaccia per collegamento TV
— Interfaccia seriale
— Interfaccia parallela
— Interfaccia Midi In
— Interfaccia Midi Out
— Interfaccia Floppy Disk Esterno
— Interfaccia Hard Disk Esterno
— Interfaccia Joystick
— Interfaccia Monitor Monocromatico
— Interfaccia Monitor Colore

... E tante novità Software:

Qin: Un Kolossal storico in lingua italiana!

La più Grande Avventura pubblicata su Atari ST!

L. 53.000

STOS *The Game Creator*

Diventa creatore di Videogames! Ora potrai farlo con facilità!

L. 99.000

Tanti titoli per 520 STfm

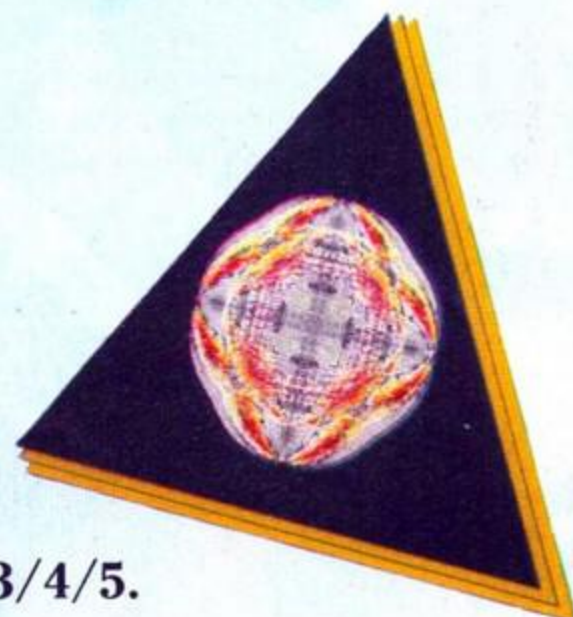
Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
SI9014 Prohibition	L. 45.000	SI9031 Winter Olympiad '88	L. 34.900
SI9015 Altair	L. 45.000	SI9032 Second Out	L. 34.900
SI9016 Crafton	L. 45.000	SI9033 Tetris	L. 34.900
SI9017 Madacam Bumper	L. 45.000	SI9034 Eye	L. 45.000
SI9018 Eden Blues	L. 45.000	SI9035 Spidertronic	L. 34.900
SI9021 Star Raiders	L. 12.900	SI9036 Warlock's Quest	L. 34.900
SI9023 Battlezone	L. 12.900	SI9037 Bobo	L. 49.000
SI9024 Joust	L. 12.900	SI9038 Shuffleboard	L. 34.900
SI9025 Atari Pack 1 (*)	L. 116.500	SI9039 War Games Coll.	L. 69.000
SI9026 L'Arca di Capitan Blood	L. 53.000	SI9040 S.T.A.C. (Adventure Creator)	L. 79.000
SI9027 Chamonix Challenge	L. 49.000	SI9041 Qin	L. 53.000
SI9028 Trauma	L. 45.000	SI9042 Color Emulator	L. 69.000
SI9029 Water Sky Championship	L. 49.000	SI9043 BW Emulator	L. 69.000
SI9030 Formula One Grand Prix	L. 34.900	SI9044 Mission Neptune	L. 53.000

(*) Atari Pack 1 comprende 6 titoli: i Passeggeri del Vento, T.N.T., Bubble Ghost, Turbo GT, Dama 3D, Quick Mind, Utility.

Fra le tante altre novità Natalizie ti ricordiamo anche:

TRIP - A - TRON -	Stupendo programma per Grafica Creativa e Pubblicitaria	**L. 99.000**
CAPITAN BLOOD -	Ora con la Mappa Galattica!	**L. 53.000**
IZNOGOOD -	Con un libro a fumetti!	**L. 49.000**
HOT SHOOT -		**L. 53.000**
FOOTBALL MANAGER 2 -		**L. 53.000**

Continua il Concorso dello STAC, (Costruttore Grafico di Avventure).
Il programma è disponibile con Manuale in italiano - **L. 79.000**

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - Cusano Milanino (MI) - tel. 02/6134141/2/3/4/5.

ELENCO RIVENDITORI ATARI VIDEOGAMES

PIEMONTE

AMERICAN'S GAMES - Via Sacchi, 26/C - Torino – COMPUTER GAMER - Via Carlo Alberto, 39/E - Torino – ALEX COMPUTER C.so Francia, 333/4 - Torino – ASCHIARI GIANFRANCO - C.so E. Filiberto, 5 - Fossano – BIT INFORMATICA - Via V. Emanuele, 154 - Ciriè – BONA - Via Principi di Piemonte, 4 - Drà – CENTRO GIOCO EDUCATIVO - Via Cernala, 35 - Torino – CENTRO GIOCO DISTRIBUZIONE - C.so Peschiera, 160 - Torino – ELETTRONICA - Str. Torino, 15 - Vercelli – G.A.P.E. - C.so Vinzaglio, 18 - Torino – DE BUG C.so V. Emanuele, 22 - Torino – M.P.M. - Via Langrage, 45 - Torino – MT INFORMATICA - C.so Giulio Cesare, 56 Bis - Torino – PAUL & CHICO VIDEOSOUND - Via V. Emanuele, 52 - Cieri – PUNTO BIT - C.so Lanche, 26/C - Alba – MAGLIOLA - Via Nicola Porpora, 1 - Torino – ROSSI COMPUTER - C.so Nizza, 42 - Cuneo – TAULINO COMPUTER - P.zza Carducci, 13 - Alessandria – TAULINO GIUSEPPE - Via G. Ferraris, 37 - Livorno Ferraris VC – ZANBURLIN - Via Torino, 189 - S. Antonio di Susa - Torino – COMPUTERL LAND - C.so F.lli Bandiera, 5/B - Alba – SOC. SUONO - Via Po, 40 - Torino – CASA MUSICALE di Scavino - Via Ormea, 66 - Torino – SALOTTO MUSICALE di TORINO – MEROLA MARCO - Via S. Rocco, 20 - Roreto di Cherasco - CN – PALY GAME - Via Carlo Alberto, 55E - Torino – ROGIRO' - Via Oberdan, 1 - Pinerolo – VERDE PROFESSIONAL - Via Cottin 1 - Leini – SALOTTO MUSICALE di TORINO - Via Guala, 129 – GALLENCA - P.zza Statuto e in Via S. Donato, 44 - Torino.

LOMBARDIA

A.Z. HOME COMPUTERS - Via Buonarroti, 74 - Monza – BIT 84 - Via Italia - Monza – COMPUTER LINE s.r.l. - Via Maroncelli, 12 - Milano – Ditta SENNA G.E.C. snc - Via Calchi, 5 - Pavia – DOMUS SOFT & HARDWARE - Via Sacchini, 20 - Milano – HEX ELECTRONICS sas - V.le Jenner, 16 - Milano – INFORMATICA 2000 s.r.l. - Viale Stazione, 16 - Brescia – ITALTRONIC (Centro Ass.) - Via Negroli, 10/A - Milano – LECCOLIBRI di FUMAGALLI - Via Cairoli, 48 - Lecco – MANTOVANI TRONICS - Via Caio Plinio, 11 - Como – SELECT di RANZANI - P.le Gambara, 9 - Milano – SIGMA sas - Via Canelli, 25 - Milano – TINTORI - Via Broseta, 1 Bergamo – COMPUTER STUDIO - Mantova – FOTO ANNA - Poggiorusc. – MBM - Corso Roma, 112 - Lodi – PRISMA - Via Buoso da Dovara - Cremona – SOFTSHOP IDIGER - Via Garzoneri, 6 - Treviglio – PER GIOCO snc - Via San Pietro, 1 - 20121 Milano.

LIGURIA

2002 ELETTROMARKET snc - Via Monti, 15R - Savona – ABM COMPUTER s.r.l. - P.zza De Ferraris, 24R - Genova – ALFA SOFT sas - Via Storace, 4R - Sampierdarena – COMPUTER HOUSE sas - Via Biancheri, 64 - Genova – COMPUTER LIFE snc - Via Trento Trieste, 1 - Ventimiglia – COOP. LIB. UNIVERSITARIA - Sai. Inf. Noce, 10R - Genova – ELETTRONICA CARICAMENTO - P.ta da Varagine, 7/8 - Savona – ELTRON di Canese Fabrizio - V.le S. Bartolomeo, 7 - Spezia – GAGGERO LUIGI MUSICALI - P.zza 5 Lampade, 63/65 - Genova – NOXOR COMPUTER s.r.l. - Piazza Alomonda, 14R - Genova – PAGLIALUNGA sdf - Via Mazzini, 19 - Rapallo – SCK COMPUTER sncn - Via Piave, 78R - Savona – TOMMASELLI WANDA - Via Gramsci, 5R - Genova – UN.EL.CO snc CRESPI - Via Roma, 146 - Sanremo.

VENETO

BIT COMPUTER s.r.l. - Via Verdi, 8 - Mestre - CAPUTO R. di CAPUTO & C. - S. Marco, 5193 - Venezia – CASA DELLA RADIO - Via Cairoli, 10 - Verona – COMPUTER SHOP - Via Redi - Trieste – COMPUTERLINE - Via Battisti, 38 - Padova – FERCASA snc - Via Canova, 40 - S. Donà – FERRARIN snc - Via De Massari, 10 - Legnago – HAREM - Cavour - Verona – HS COMPUTER - Via Cantarane, 63C - Verona – MOFFERT snc - Viale Europa, 41 - Udine – SIDE STREET - Via S. D'Acquisto, 8 - Montebelluno – ZUCCATO s.r.l. - C.so Palladio, 78 - Vicenza.

TRENTINO

AL RISPARMIO di MOIOLA - Corso Venezia, 138 - Rovereto – CASAGRANDE PAOLO - Via Battisti, 13 - Baselga Pinè – ELECTRO AUER - Via Pfarre, 21 - Campo Tures – ELECTRO RADIO HENDRICH - Via Corse, 106 - Merano – ELEKTROTAPPEINER sas - Via Principale, 90 - Silandro – ELETTRON MATTEUCCI S.p.A. - Via Palermo, 33 - Bolzano – ELETTROSHOC di GILMOZZI - Via Socce, 2 - Tesero – ERICH KONTSCHIEDER - Via Portici, 313 - Merano – FERRARI HI-FI - V.le Drusco, 2 - Bolzano – LA DISCOTECA CENTRO HI-FI - Via Tartarotti, 48 - Rovereto – MATTEUCCI PRESTIGE - Via Museo, 54 - Bolzano – RADIO HAUS WEGER - Via Pacher, 12 - Brunico (BZ) – RADIO HAIR ELECTRO snc - Via Centrale, 70 - Brunico (BZ) – RADIO MARKET di D'AMATO - Via Rosmini, 8 - Bolzano – ZADRA MARIO - Via Benacense, 80 - Rovereto.

EMILIA

CASA DELL'ORCHESTRALE - Via Azzorra, 56 - Bologna – COMPUTER FACILE - Via Don Minzoni, 4/B - Bologna – BUSINESS POINT - Via C. Mayer, 85 - Ferrara – EASY COMPUTER - Via Lagomaggio, 50 - Rimini – OCA INFORMATICA - Via P. Verrazzano, 6 - Bologna – ORSA MAGGIORE - Piazza Matteotti, 20 - Modena - TRIA ELETTRONICA - Via Zacconi, 28/A - Parma – BYT CENTER - Via Turati, 184 - Ferrara – ELEKTRON - F.lli CORTES, 17 - Lugo (RA) – HOME & PERSONAL - Piazza Melozzo, 1 - Forlì – S.C. COMPUTER - Castel S.P. – SPAZIO MUSICA - Via Pedemontana, 2 - Traverseto – TECNOCONSULTING - Via Catalani, 3 - Parma – BORSARI SARTI - Via Farini, 7 - Bologna – GOZZI GIANNI - P.le Martiri, 5 - Bologna – EUROELETTRICA - Via Matteotti, 3/A - Bologna – FANGAREGGI - Via Castellaro, II - Modena – MORINI FRANCO - Via S. Carlo, 1 - Reggio Emilia – GIO.VE s.r.l. - Via Polesine, 353 - Cesena (FO) – DE SIMONI - P.le V. Emanuele II, 25 - Parma – CHIARI s.r.l. - Via Saffi, 48 - Rimini (FO) – MARCO POLO - V.le Roma, 171 - Forlì – CABRINI IVO - Via Gramsci, 58 - Sorbolo (PR) – ELECTRONICS - Via 5 Febbraio - Rep. San Marino.

TOSCANA

CHS snc - Via Cattaneo, 90/92 - Pisa – ELECTRONIC SHOP - Via della Madonna, 49 - Pistoia – FUTURA 2 s.r.l. - Via Cambini, 19 - Livorno - GAVAZZI GIUSEPPE snc - Viale Adua, 42 - Pistoia – TELEINFORMATICA TOSCANA - Via Bronzino, 36 - Firenze - TUTTO COMPUTER s.r.l. - Via Gramsci, 2/A - Grosseto – ELETTRONICA di BIFOLCHI GIORDANO - Via di Gracciano nel Corso, 111 - Montelpuciano (SI) – IL COMPUTER - V.le Palombo, 216 Lido di Camaiore (LU) – NEW E.V.M. COMPUTER srl - Via degli Innocenti, 2 - Figline Valdarno (FI) – PUCCINI SILVANO - Via Cammeo, 64 - Pisa – ZANNI & C. SAS - C.so Roma, 45 - Montecatini T. (PT) – IT-LAB s.r.l. - Via Marche 8/A-B Pisa – I.C.S. s.r.l. - Via Garibaldi, 46 - S. Giovanni Valdarno (AR).

LAZIO

2M ELETTRONICA s.r.l. - Via Britannia, 17 - Roma – A.P.C. s.r.l. - Via Catalani, 23 - Roma – ABBEY ROAD snc - Via Siria, 5/7 - Roma – ALFA LEASING s.r.l. - Via Illiria, 18 - Roma – ALL COMPUTER s.r.l. - Via Catalani, 31 - Roma – BANDIERA s.r.l. - Via Cavour, 125 - Roma - BUMBICA ANTONIO - Via Tagliamento, 57 - Roma – CHERUBINI snc - Via Tiburtina, 360 - Roma – CIAMPI s.r.l. - Via Vespasiano, 34 - Roma – COMPUSHOP s.r.l. - Via Nomentana, 265 - Roma – COMPUTEL s.r.l. - Via E. Rolli, 33 - Roma – COMPUTER FRIEND s.r.l. - Via Ant. Romano, 3 - Roma – COMPUTER PRODOTTI sas - Via Verdi, 35 - Latina – COMPUTRON SHOP - Largo Forano, 5 - Roma – D'AMORE CRISTINA - Via Principe Amedeo, 52 - Roma – DATASOFT - Via Oberdan, 31 - Latina – DISITACO s.r.l. - Via Poggio Moiano, 34 - Roma – GRIS COMPUTER 86 - Via Margherita, 102 - Aprilia – LIFE COMPUTER s.n.c. - Via Belardi, 79 - Roma – MASTER BIT snc - Via Dei Romagnoli, 35 - Ostia – MIDI WARE s.r.l. - Viale Parioli, 101 - Roma – O.S.E. S.p.A. - Via Tuscolana, 465 - Roma – OTTICA BRUNO - Via Regina Elena, 6 - Civitavecchia – RADIO NOVELLI - Via Caduti Resistenza - Spinaceto – RADIO NOVELLI - Via Collalto Sabiono, 74 - Roma – RADIO NOVELLI - Via Gianicolense, 240 - Roma – RADIO NOVELLI - Via Prenestino, 34 - Roma – RADIO NOVELLI - Viale Libia, 69 - Roma – SICOM ITALIA S.p.A. - P.za Reg. Margherita, 23/24 - Roma – SONORA s.n.c. - Via Saffi - Latina – SYNCROM s.r.l. - Via Fabio Massimo, 32 - Roma – CHOPIN sas - Via Chopin, 27 - 00144 Roma - Via Baldovinetti, 40 - 00143 Roma.

UMBRIA

COMPUTER HOME - Via Trento Trieste, 67 - Spoleto – LIBRERIA LA FONTANA - Corso Vannucci, 22 - Perugia – MICROGIT - Via Filosofi, 24 - Perugia – SERLUBINI - Via S. Rocco, 22 - Bastia – C.S.E. - Via Garibaldi, 3 - Terni – RAGNI RITA - Piazza XXV Aprile, 31 - Umbertide – RASTELLI - Via Baglioni, 17 - Perugia – SUPER ELETTRONICA - Via Del Leone, 3 - Terni.

MARCHE - ABRUZZO

01 COMPUTER - Via Celli - S. Benedetto – COMPUTER HOME - Via Garibaldi, 102 - Fano – PASSI HI-FI - Via Trento Nunzi, 62 - Fermo - SEDAP sas - Viale Don Minzoni, 1 - Jesi – SPAZIO MUSICALE - Via Verdi, 24 - L'Aquila – STEFANO NICOLA - Via S. Caterina da Siena - Vasto.

CAMPANIA

CARTOLIBERIA LEUZI - Catanzaro – CENTRO COMPUTER E GRAFICA - Napoli – COMPUTER CLIB - Via Degli Orti, 2 - Salerno – FOTO OTTICA FIERO - Viale Mellusi, 111 - Benevento – HPE INFORMATICA - Napoli – ORION INFORMATICA - TECNOBYTE - Marigliano.

PUGLIA

ABRUZZESE & C. - Via Tupini, 63 - Foggia - DI MATTEOELETTRONICA - Via Pisacane 11 - Barletta – ELECTTRO JOLLY CENTRO - Via De Cesare, 13 - Taranto – EVERY WARE - Viale Commenda, 21 - Brindisi - – R.V.F. s.r.l. - Corso Cavour, 96 - Bari – TEA - Via Regina Elena, 101 - Taranto – VIDEO SYSTEM - Piazza S. Angelo, 13 - Manduria.

SICILIA

AP ELECTRONICA sas - Via Noto, 36 - Palermo – BIT ELETTRONICA - Via Siracusa, 30/A - Palermo – CASCINO ANGELO & C. - Viale Grisone, 24 - Termini Imerese – FOTOSTUDIO BONAFFINI - Via Bartoli, 10 - Mazzarino – LA CARTOTECNICA snc - Corso Sicilia, 28 - S. Cataldo – MANNELLA & BUZZONE - Via Mazzini, 38 - Piazza Armerina.

SARDEGNA

A.T.R.E. - Via Marconi, 126 - Quartu S. Elena – AUDIO LINEA - Viale Mameli, 60 - Sassari – BAJARDO CARTOLERIA - Viale Italia, 16 - Sassari – C.S.I. - Via delle Poste, 12 - Carbonia – CARAI PAOLO - Via Bachelet, 9 - Arzachena – DATA ELABOR - Via R. Grazia, 9 - Cagliari – ERITTU LUIGI - Via Verdi, 1 - Dorgali – FANELLI PAOLO - Via Tarragona, 22 - Alghero – G. ELETTRONIC MARKET PIR. - Via Palestro, 1 - Tempio – IDDA ELETTRONICA - Via Leoncavallo, 9 - Porto Torres – IL COMPUTER - Via Sardegna, 73 - Oristano – INFTEL - Via Pergolesi, 28 - Cagliari – LOGOZZO TULLIO - Via Regina Elena, 29 - Macomer – PORRÀ snc - Via Tempio, 10 - Tortolì (NU) – RIVA ANTELMI - Via Maniaghi, 16 - La Maddalena – SAREL di MANCA - Via Manzoni, 12 - Nuoro – SERRA RENO - Corso Umberto, 440 - Oristano – SKEMA di HANOZET - Via Acquedotto, 31 - Olbia – TELESARDA - Via Roma, 62H - Olbia.

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Tel. (02) 6134141

SPECIALI

INTERFACCIA

K via Aosta 2 20154 MILANO

L'ORECCHIO...

...E L'OCCHIO

I GIOCHI

A B B O N A T E V I

EDITORIALE

Eccoci di nuovo. Crediamo di non essere presuntuosi se pensiamo che molti di voi, leggendo il colophon sottostante, troveranno dei nomi a loro familiari. Dopotutto, è da sei anni che ci occupiamo editorialmente di videogiochi.

Prima con Videogiochi e poi con Zzap!, le uniche due riviste italiane dedicate esclusivamente ai videogiochi che siano durate più a lungo di una partita ad *Out Run*.

A quelli che non ci conoscono diciamo che la nostra passione per i videogiochi è autentica: prima di essere dei giornalisti siamo dei videogiocatori. E questa passione, crediamo, si riflette appieno nelle pagine di questo primo numero di Kappa.

A differenza di molte riviste di computer che snobbano i videogiochi o li considerano semplicemente argomento per una rubrica, noi crediamo che meritino la stessa attenzione che altri dedicano alle applicazioni professionali. Il gioco, per un giocatore, è una cosa seria.

E per fare le cose bene, oltre che seriamente, abbiamo stretto un accordo di collaborazione con ACE, la più bella rivista inglese del settore, che ci consente di scegliere il meglio ogni mese. Kappa non è però l'edizione italiana di ACE, ma una rivista italiana che si avvale, in parte, di articoli e recensioni tratti da ACE.

Siamo videogiocatori non monomaniaci e Kappa non intende quindi limitarsi solo ai videogiochi. Come si può capire dal "sottotitolo" della rivista - Guida al divertimento elettronico - i nostri interessi toccano anche altri campi, a cominciare dalla musica e dalla grafica al computer.

Questo è tutto per ora. All'interno c'è abbastanza da leggere da tenervi impegnati tutto il mese e quindi non vogliamo farvi perdere tempo con l'editoriale.

In fin dei conti, Kappa non ha bisogno di presentazione. Si presenta da sola. Anzi, si presenta bene.

La Redazione

Pubblicazione periodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n. 729 del 14/11/1988
Editore: Glenat Italia, Via Ariberto 24, 20123 Milano - Tel.: 02/ 8361335
Redazione: Studio Vit, Via Aosta 2, 20154 Milano Tel.: 02/8376394

Direttore responsabile: Riccardo Albini

Caporedattore: Alberto Rossetti

Collaboratori: Bill Marco Vecchi, IUR, Walter Almeno, Alessandro Diano, Paola Riva, Flavio Vida

Consulenza DTP: Benedetta Torrani

Grafica e impaginazione elettronica: Studio Vit

Testata: Luciano Bertelli - Copertina: Vittorio Calligara

Concessionaria di Pubblicità: L. T. Avant Garde
Via A. Villa, 12 Tel.: 02/2423547

Transcodifica Linotronic: Graphic Service, Via Marinetti 3, 20127 Milano -
Stampa: Arti Grafiche Perissi Vignate (Milano)
Distribuzione: SO.DI.P./Angelo Patuzzi, Via Zuretti 25, Milano

La corrispondenza va indirizzata a: K - Studio Vit, Via Aosta 2, 20154 Milano.
Una copia: L.5000. Abbonamento annuo: L. 45.000 per 11 numeri (escluso agosto). Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n. 50142207, oppure a mezzo assegno o vaglia postale intestati a: GLENÀT ITALIA, via Ariberto 24, 20123 Milano
Kappa utilizza in parte testi della rivista ACE (Advanced Computer Entertainment) su licenza della Future Publishing Ltd, Bath, U.K.

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori per computers

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

SOFT MAIL

Presentiamo in questa pagina le ultime novità disponibili del catalogo SoftMail. Ecco alcune informazioni utili per chi vuole usufruire del servizio SoftMail: è possibile effettuare ordini telefonici SOLO se è già stata effettuata una spedizione a proprio nome ed è stata regolarmente ritirata. Dal secondo in poi accettiamo anche ordini telefonici. Chi desidera ricevere informazioni sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista può chiamare dalle 14:30 alle 18:00. SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellateci per condizioni e prezzi. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle seguenti case: Cinemaware, Microprose, Rainbird, SSI, SSG, Sublogic.

NOTA BENE: i programmi che alla ricezione dell'ordine non sono ancora in commercio verranno spediti non appena disponibili con un addebito per le spese di spedizione di Lit.5.000.

Dal 15 novembre fino al 24 dicembre in ogni pacco c'è un bellissimo regalo:

Buon Natale da SoftMail!

ACCESSORI

Copritastiera A500	25.000
Flicker master	29.000
Joy. IBM/Interfaccia	telef.
Joy. Speedking	29.000
Joy. Speedking autof.	33.000
Joy. Tac 1+ Apple	55.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
Mach 128 cartuccia	125.000
MouseMat	22.500
Mouse Top	20.000
MouseHouse	20.000
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000

LIBRI

Alternate (city) clue	
8 bit	18.000
16 bit	18.000
Bard's tale I clue	22.500
Bard's tale II clue	25.000
Bard's tale III clue	25.000
Dungeon Master clue	25.000
Hypercard manual (Mac)	65.000
Might & Magic clue	25.000
Programmer reference guide	
Atari ST	49.000
Quest for clues	39.000
"Sentinel worlds" clue	telef.
Starflight clue	25.000
Ultima V clue	telef.
Volare con Flight Simulator	
16 bit	45.000
Wasteland survival kit	16.500

AMIGA

Adv. Dungeon & Dragons	telef.
Arazok's tomb	55.000
Auto duel	telef.
Battlechess	49.000
Bionic commando	29.000
Carrier command	49.000
Dragon's lair (1MB-6 disk)	telef.
Dragonslayer	telef.
Driller (tutto in italiano)	59.000
Elite	telef.
Empire	49.000
Fantavision	125.000
Football manager 2 (ita)	39.000
Hell fire attack	telef.
International soccer	39.000
Italy 90 soccer	39.000
Leaderboard birdie	29.000
Legend of the Sword	45.000
Light! Camera! Action!	99.000
Nigel Mansell GP	telef.
Offshore warrior	39.000
Olympic challenge	25.000
Outrun	telef.
P.O.W.	59.000
Platoon	39.000
Ports of call	65.000
Reach for the stars	telef.
Rocket ranger	59.000
SEUCK	telef.
Starglider II	49.000
Starray	49.000
Street fighter	29.000
UMS	telef.
Virus	29.000
Virus infection prot.	89.000

ATARI ST

Carrier command	49.000
Driller (ita)	49.000
Elite	39.000
Football manager 2 (ita)	39.000
Hell fire attack	telef.
Leaderboard birdie	29.000
Nigel Mansell GP	49.000
Offshore warrior	39.000
Overlander	29.000
Powerdrome	49.000
Sinbad	59.000
Space harrier	29.000
STAC (UK)	49.000
Star trek	39.000
Starglider II	39.000
Super hang on	39.000

IBM 3" & 5"

Ancient art of war	75.000
Ancient art ... at sea	75.000
Defender of the Crown	telef.
F16 Falcon	69.000
F16 Falcon AT (EGA)	85.000
Reach for the stars	59.000
Rocket Ranger	telef.
Star trek	79.000

IBM 5"

Adv. Dungeon & Dragons	telef.
Airborne ranger	59.000
Dark side	39.000
Driller	39.000
Fantavision	125.000
Flight Simulator 3.0	99.000
Flight Simulator scenery	telef.
Game Over II	39.000
Grand Prix circuit	59.000
High seas	79.000
Impossible mission II	29.000
MISL indoor soccer	49.000
One on One II	49.000
Sentinel worlds	49.000
Shadowgate	69.000
President is missing	49.000
Uninvited	69.000

IBM 3"

Empire	49.000
Flight simulator 3.0	99.000
Jet	99.000
The games: summer ed.	29.000

COMMODORE 64 CASS.

Armalyte	18.000
Around world 80 days	25.000
Barbarian II	18.000
Cybernoid II	12.000
Fighter pilot	5.000
Fist'n throttles	25.000
Foxx fights back	18.000
G.L. Superskills	18.000
Game Over I+II (ita)	18.000
Hopper copper	5.000
Intensity	telef.
Last ninja II	25.000
Live and let die	12.000
Red storm rising	39.000
Savage	telef.
Turbo boat simulator	5.000
Typhoon	12.000

COMMODORE 64 DISCO

ADD: Pool of radiance	59.000
American civil war III	49.000
Barbarian II	25.000
Chessmaster 2100	telef.
Corruption	39.000
Deathlord	35.000
Echelon con Lipstick	59.000
Football manager 2 (ita)	25.000
Lancelot	35.000
Mars saga	35.000
Neuromancer	telef.
Olympic challenge	25.000
President is missing	29.000
Red storm rising	49.000
SEUCK	35.000
Sinbad	29.000
SS: Soccer	25.000
Terrorpods	25.000
The games: summer ed.	25.000
Ultima V	49.000
Wasteland	39.000
Zak Mc Kracken	39.000

AMSTRAD CPC464 CASS.

European 5-a-side soccer	5.000
Frank Bruno's big box	29.000
Gold Silver Bronze	29.000
Mickey Mouse	18.000
Street fighter	18.000

SPECTRUM 48K CASS.

Game Over I+II (ita)	18.000
Hopper copper	5.000
Last ninja II	25.000
Leaderboard Par3	29.000
Mini putt	22.000
Virus	18.000

MSX CASS.

Ace of aces	7.500
California games	12.000
Pepsi challenge	12.000
The games: winter ed.	12.000
Vampire	5.000

MACINTOSH

Ancient art of war	75.000
Balance of power 1990	89.000
Defender of the Crown	79.000
King of Chicago	89.000
Jinxter	69.000
Patton vs Rommell	49.000
S.D.I.	89.000
Shadowgate	79.000
Star trek promethean	69.000
Uninvited	79.000
Where World Sandiego	79.000

APPLE IIGS

Defender of the crown	79.000
Fantavision	125.000
Hardball	69.000
Last ninja	69.000
Pirates!	79.000
Questron II	79.000
Superstar ice hockey	79.000
Street sport soccer	49.000
World tour golf	69.000
4th & Inches	69.000

APPLE II

ADD: Assistant	49.000
Adv. flight trainer	69.000
California games	79.000
Championship wrestling	39.000
Earth orbit station	45.000
Fantavision	125.000
GEOS Apple	199.000
Kampfgruppe	69.000
Pirates!	59.000
Spring. publisher 2.0	199.000
Starglider	59.000
The bard's tale III	79.000

Buono d'ordine da inviare a: **LAGO DIVISIONE SOFTMAIL**, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL (031) 30.01.74, FAX (031) 30.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

☐ Addebitate l'importo sulla mia CARTASI/MASTERCARD/VISA nr. ______________________ scadenza __________

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Titolo del programma	Computer	Cassetta/disco/accessorio	Prezzo
		Contributo spese di spedizione Lit.	5.000
		TOTALE LIT.	

ORDINE MINIMO LIT. 20.000 (SPESE ESCLUSE) K

Cognome e nome ______________________

Indirizzo ______________________ Nr. ________

CAP ______ Città ______________________ Prov. ________ Telefono ______________

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

VERRANNO EVASI SOLO GLI ORDINI FIRMATI ______________________

Vincitore assoluto: la sequenza del titolo di WIRED, disegnata da Matt Forrest e prodotta da David Botterell della Snapper Films. Animazione al computer della Digital Pictures Ltd.

A TUTTA GRAFICA

■ Kappa-reportage dal Computer Animation Film Festival

L'animazione al computer costa, e il Computer Animation Film Festival, tenutosi a Wembley nell'ottobre scorso, era dominato dai marchi e dalle pubblicità delle compagnie che se lo potevano permettere. Tra le pubblicità di caramelle e dentifrici, c'erano anche alcuni lavori innovativi e stimolanti.

E' apparso subito chiaro che il vincitore dell'anno scorso "Luxor" aveva inaugurato uno stile che era molto piaciuto ai pubblicitari, quindi quest'anno è stata la sezione Studenti a produrre le cose più originali grazie a quattro lavori americani (il Festival è internazionale) e uno inglese. Il MIT (Massachussett Institute of Technology) ha presentato "Cootie Gets Scared": Cootie è una creaturina a sei gambe dotata di alcune delle ultime tecniche di Intelligenza Artificiale, che fanno sì che essa stessa elabori cosa fare nel fotogramma sucessivo. Un altro contributo è stato realizzato con un Cray X-MP, probabilmente il computer più potente del mondo, e non vincete niente se avete indovinato che non è il nostro!

E' apparso subito evidente che i giudici stavano cercando qualcosa di un po' diverso dal solito: la vittoria nella sezione cortometraggi è andata a "Technological Threat", un breve filmato che usa il computer per dar vita a personaggi presi dalle storie anni '40 di Chuck Jones. Avrebbero potuto anche assegnare un premio all'Apple Computer, il cui "Pencil Test" è stato creato esclusivamente su un Mac II - invece che sulle macchine da più di 120 milioni impiegate di solito.

Dopo un po' di meditazione, durante la quale è stata mostrata in esclusiva una sequenza sperimentale della Walt Disney, è stato annunciato il vincitore assoluto: la sequenza dei titoli di "Wired" di Channel Four, fatta dalla Digital Pictures. E così doveva essere, perchè dimostra quello che può essere raggiunto in un ambito commerciale.

SENZA MANI

L'Access si appresta a lanciare sul mercato un nuovo tipo di "joystick" in combinazione con il loro ultimo titolo Echelon. Il joystick è in realtà è una cuffica con microfono incorporato che consente di dare comandi via voce. Questo nuovo sistema di comando, battezzato "Lipstik Plus", utilizza un semplice sistema di attivazione vocale: ciò vuol dire che funziona con qualunque suono o parola.. L'idea è nata quando alla Access decisero di trovare un modo per semplificare il sistema di comando di Echelon. Il Lipstik, così fu chiamato, funzionava così bene che decisero di realizzarne uno che funzionasse in combinazione con i joystick tradizionali. Prossimamente la prova su strada.

NAVIGAZIONE E NEGAZIONE..

I maghi gallesi della Konix (quelli del vendutissimo joystick Speedking) sono pronti a lanciare sul mercato un paio di prodotti che dovrebbero fare la felicità di molti videogiocatori.

Hanno confermato ufficialmente la prossima uscita di un nuovo joystick, denominato Konix Navigator, assicurando che ha una sensibilità migliore perfino di quella dello Speedking. "Non è stato facile riuscire a far di meglio dello Speedking" - ha commentato Sandra Holloway, una dirigente della Konix - "e volevamo essere sicuri di aver superato noi stessi con il Navigator". Disegnato per stare comodamente in entrambe le mani, il Navigator è un joystick con contatti interni a "microswitch" e dovrebbe essere disponibile nei negozi molto presto. Il prezzo in Italia non è ancora stato annunciato, ma dovrebbe variare tra le 30/40 mila lire visto che in Inghil-terra invece costa 14.99 sterline.

Se da una parte quelli della Konix lodano entusiasticamente il loro nuovo joystick, dall'altra cercano di negare le voci su una nuova console che dovrebbe essere lanciata sul mercato verso la metà del prossimo anno. "Console, che console?": è più o meno quello che ha risposto il capo Wyn Holloway quando gli è stata posta la domanda, ma siamo abbastanza sicuri che Nintendo e Sega avranno avranno a che fare con altro concorrente nel 1989. Sebbene sia impossibile ottenerne conferma, la Konix si sta chiaramente preparando a lanciare un un grosso prodotto nel mercato delle console. La "console che non esiste" dovrebbe essere una macchina sorprendente con chip proprietari, che gli consentiranno di avere più potenza di un Amiga e lo stesso prezzo di uno 8-bit. La grafica dovrebbe essere molto veloce e suoni come quelli di un sintetizzatore. Lo stesso dicasi per i giochi, che dovrebbero essere sorprendenti anno.

Una raffigurazione artistica di un prodotto Konix confermato ufficialmente - il Navigator.

Il software non sarà esclusivamente su cartuccia, ed è probabile che verranno realizzate una serie di interessanti periferiche da collegare all'unità base (e non praliamo di semplici joystick come lo Speedking o il Navigator).

Malgrado il fatto che la console "non esista", un certo numero di importanti software house sembrano impegnate in intense discussioni con la Konix.

Che stiano lavorando ad un joystick programmabile? Noi sappiamo che non è così.

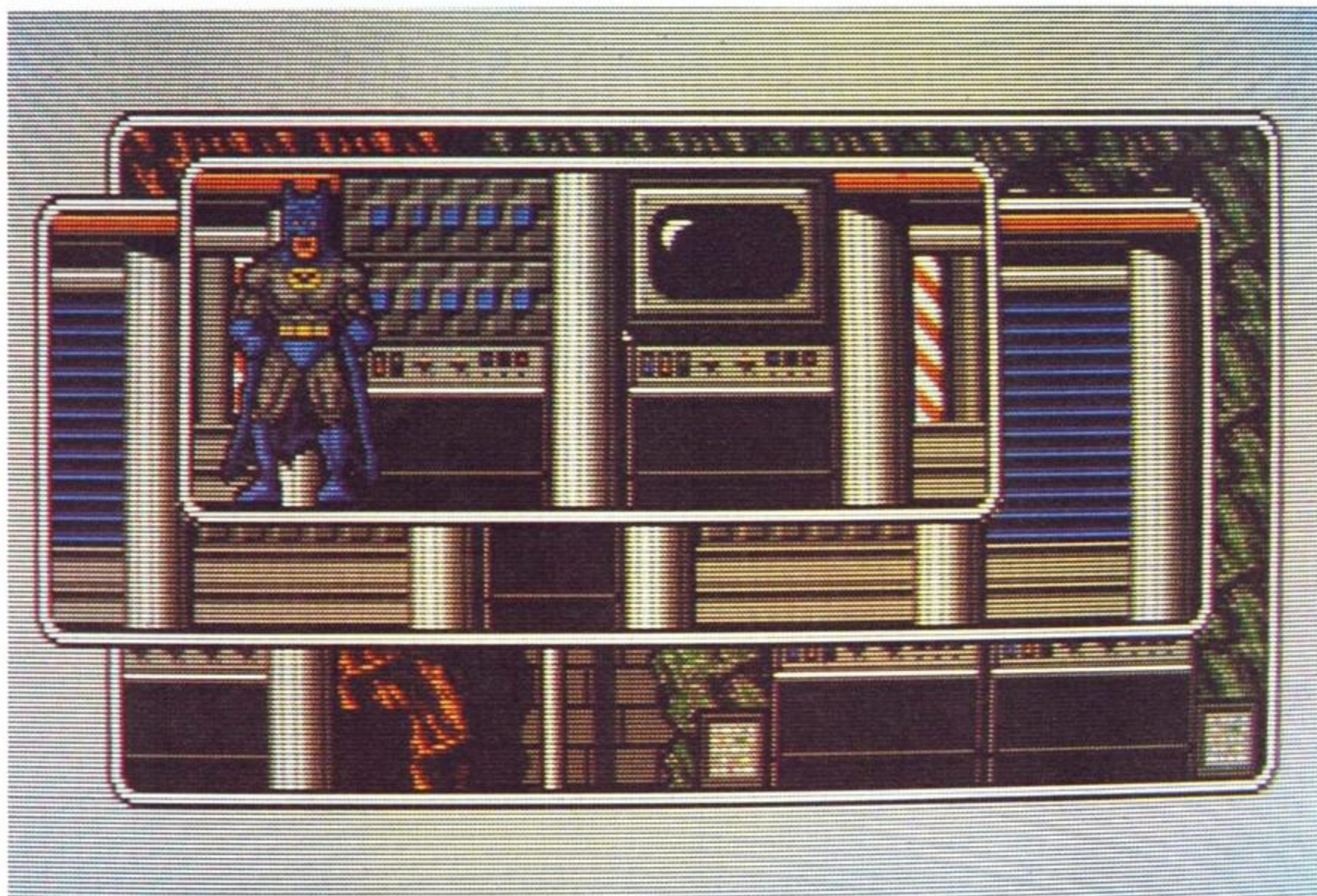
Manchester. Patria degli Smiths, della Granada Television e della veterana software house Ocean. Manchester, siamo andati a trovare i mancuniani (si dice così) per vedere cosa stanno preparando per Natale.

La versione ufficiale del successo da bar della Taito Operation Wolf (recensito in questo numero) è il primo gioco atteso nei negozi, e sarà prontamente seguito dalla conversione di un altro coin-op di successo: Bad Dudes versus Dragon Ninja (che dovrebbe competere per il premio di peggior titolo dell'anno) della Data East.

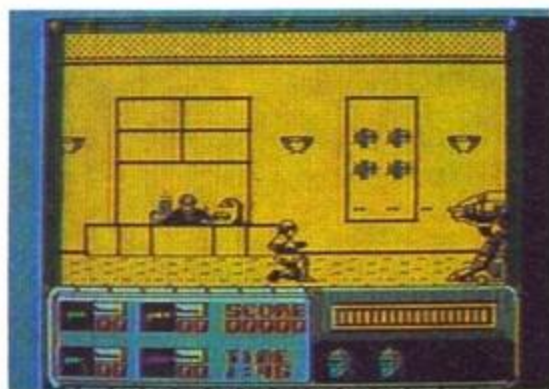
Una schermata in anteprima di Dragon per Amiga. Non male la grafica, vero?E non avete ancora visto il resto!

Un'altra immagine di Dragon Ninja. Quella pupa non è male, ma l'energumeno in basso è proprio cattivo.

Nessuna meraviglia quindi che la Ocean ne abbia rivisto il nome, chiamandolo semplicemente Dragon Ninja. E' un picchia duro a scorrimento orizzontale, nel quale dovete aprirvi la strada attraverso orde di cattivi (maschi e femmine) colpendoli con pugni e calci . Se siete fortunati potrete riuscire a raccogliere un pugnale o una spada per agevolare il vostro lavoro. Ma le licenze della Ocean non si fermano ai coin-op.

Leggendo che la Ocean sta preparando un gioco incentrato sulla figura di Batman, potreste pensare di avere in mano una rivista vecchia di due o tre anni. Invece no: non contenta di aver prodotto il superbo sgioco isometrico in 3D scritto da Jon Ritman, la Ocean sta ora lavorando su un nuovo arcade adventure con protagonista l'uomo pipistrello. Il gioco sembra davvero un'avventura a fumetti e sebbene non abbiano ancora messo a punto una trama, sappiamo che dirigerete Batman contro alcuni dei suoi più astuti nemici, come il Pinguino e l'Enigmista. Aspettatevi una quantità di quesiti e di oggetti da raccogliere e manipolare (conservateli nella vostra Bat-cintura degli attrezzi). In linea con l'immagine di Batman, nel gioco nessuno verrà ucciso.

Batman è pronto per l'azione. Notate la sovrapposizione delle finestre che conserva lo stile originale dei fumetti.

Sempre in tema di licenze, la Ocean sta anche lavorando alle ver-sioni per home computer di due recenti successi cinematografici: Robocop e Rambo III. Robocop è atteso nella versione a 8 bit poco prima di Natale e in quella a 16 bit subito dopo Capodanno.

E' prevista anche una versione da bar fatta dalla Data East e sebbene la Ocean potrà incorporare alcune caratteristiche del gioco da bar la sua versione non sarà una semplice conversione, ma se-guirà rigorosamente la trama del film, incluso un confronto con l'impressionante ED209. Anche Rambo III ricalca la trama del film.

Robocop sullo Spectrum con l'ED209.

Nella parte di John Rambo ci siete voi e dovete salvare il colonnello Trautman prigioniero dei sovietici in Afghanistan. La prospettiva del gioco è dagli occhi di Rambo (cioé i vostri). Dovrete superare campi minati, tendere trappole e individuare una base sovietica, spazzando via soldati e qualsiasi altra cosa si muova davanti a voi. Al contrario di Batman, l'immagine di Sylvester Stallone è ben lontana da essere contro lo spargimento di sangue: i fanatici del combattimento troveranno quindi molte cose che li renderanno felici. I

I prossimo prodotto originale della Ocean è un progetto di picchia-duro e insieme di strategia in 3D solido , provvisoriamente chiamato, in questa fase di sviluppo, Orion's Belt Mike Crowley e Danny Gallagher, che erano soliti lavorare con la Vector Graphics (Star Wars e Empire Strikes Back), sono gli uomini dietro Orion.

La vostra missione è di annientare gli alieni e conterrà almeno dieci livelli, ognuno ambientato su una luna diversa attorno a Saturno.

Il pannello di comando di Orions Belt sull'ST. Di fronte una strana creatura aliena:dovrete eliminarla altrimenti vi condurrà dal suo capo.

L'azione è vista dall'abitacolo e avrete oltre 60 robot avversari da distruggere, tutti presentati in splendida animazione 3D.

Non ci sarà comunque solo da combattere: dovrete risolvere quesiti per ottenere armi extra ed equipaggiamento per il vostro velivolo, e parte dell'azione avrà luogo in una intricata galleria sotterranea.

Sembra che grazie alla Ocean nei mesi a venire i giocatori siano destinati a fare tardi davanti ai loro monitor. Forse gli Smiths stavano pensando a Manchester quando hanno detto " Manchester, devi rispondere di così tante cose". Dita stanche sui pulsanti tutt'intorno ...

COIN-UP:SEMPRE I SOLITI BIT?

Si è svolta a Roma la sedicesima edizione dell'Enada, la tradizionale mostra di metà ottobre riguardante tutto il settore del divertimento automatico: una sorta di termometro della situazione.

Chi si aspettava di trovare grosse novità è rimasto sicuramente deluso, almeno in parte: la Mostra ha infatti cambiato sede all'ultimo momento, trasferendosi dall'abituale Palazzo dei Congressi alla Fiera di Roma, il che ha consentito un miglioramento dal punto di vista logistico, con maggior spazio a disposizione e quindi più espositori e stand meno asfittici.

Ma per quel che riguarda i coin-op si sono visti parecchi giochi nuovi, ma sostanzialmente solo un naturale miglioramento di filoni di gioco già noti. Alla ricerca sempre più esasperata della spettacolarità ecco arrivare i cabinati mobili della seconda generazione: dopo After Burner la Sega ha sfornato Galaxy Force e la Taito ha perfezionato il suo mostruoso simulatore di volo (Top Landing). Sempre la Taito ha presentato il primo coin-op tridimensionale, Continental Circus, dotato di appositi occhialini ben ancorati alla struttura del mobile, che per il resto si presenta come un normale gioco di guida. Il suo avversario di turno, Power Drift della Sega, presentava invece qualche differenza nei percorsi con l'ennesimo cabinato saltellante.

Tra i picchiaduro spiccava The Main Event della Konami: finalmente una simulazione quasi reale del wrestling. Tra le avventure dinamiche c'era l'entusiasmante Altered Beast della Sega, con una grafica stupenda ed attraente, mentre tra i giochi di strategia Kickle Cubele della Irem-Nanao ci ha ricordato un vecchio successo del passato, Pengo...

Un filone rappresentatissimo era, inevitabilmente, quello delle "olimpiadi": Gold Medalist della SNK, Recordbreakers della Taito (molto complesso) e, naturalmente Konami 88, a nostro parere sempre il migliore! Questa breve carrellata finisce qui, ma tenete d'occhio le pagine degli arcade nei mesi a venire: appena saranno disponibili nei bar e sale giochi li sottoporremo alla prova del nostro esperto

MMM! E' DANESE ...

I gruppi in Danimarca che si occupano di software stanno facendo recentemente dei buoni affari. Cosa sta succedendo?

La prima cosa che dovete sapere è che i danesi sono pazzi per il computer e in particolare per l'Amiga. La seconda . è che la pirateria è molto diffusa.

Tutto avviene alla luce del sole e basta scorrere qualsiasi colonna di inserzioni su un quotidiano (vedi la foto qui riprodotta).per trovare offerte di programmi anche a 2400 lire disco incluso!

Mentre Kappa esaminava la birra danese e chiaccherava con gli hacker, una cosa è emersa piuttosto chiaramente. Nessuno pensa diessere in errore e tutti accusato il governo di aver messo una tasse gravose sulle imprtazioni.

Da un punto di fista può far piacere che l'Italia non è solo in Europa anche se ora in Danimarca nessuna software house ha il coraggio di investire soldi per lo sviluppo dei programmi.

Amiga, Infocom adventures, alle 30 på disk., m. manual disk, kr. 225,-.
06 21 24 72
Amiga, Pac. mania, Street S. Basketb., Star Goose, Turbotracks, Menace Mega T., Cybernoid, Summer OL, Spider Tronic, Netherworld, Nebulus, Bundesliga Man., Rocket R., Zynaps, 25,-/stk. incl. disk.
06 44 55 55

Amiga, Rocket Ranger,Summer OL,Virus, Katakis,Platoon,Major M,Whirligig,Down at the Trolls,BoB Moran. Ring for nyhedsliste. Garanti på spillene. Henv. efter kl. 18:00. Kr. 20,-/stk. incl. disk.
05 22 02 56
Amiga: nye spil, progr., kr. 25,-, incl. diskette.
06 43 39 30
Amiga: synops, major motion, rocket ranger, bomb jack, the three stooges, alien syndrom, volleyballsimulator, platoon, boogieboy, incl. disk, kr. 25,-/stk.
07 52 32 47
...: Bomb Jack, Minigolf, Zynaps, In... Alien Syndrom, Attack on Lon... kr. 20,-/stk. **08 25 68 69**
...Ranger, Platoon, Major

Un frammento di un quotidiano locale, strappato al bar del nostro pub preferito di Copenhagen. I prezzi sono in Corone Danesi (una Corona vale circa 190 lire). Alcuni pirati si sono organizzati e offrono programmi in downloding, a chi si collega via modem con i loro archivi.

MORTIRIA E LA FAMIGLIA ADAMS

Alternative Software ha lanciato una nuova etichetta, Again Again, che produce giochi a prezzo pieno in tutti i formati. La sua prima realizzazione dovrebbe essere The Munster, basato sul vecchio serial TV degli Adams che si vedeva su Italia1.
I programmatori Harrap e Hollingworth, precedentemente responsabili di Terramex della Grandslam, stanno guidando la squadra di programmazione a lavorare su questo progetto che darà a Granpa, Herman, Lilly e Eddie la possibilità di muoversi in un'ambientazione di tipo arcade.
Again Again sta producendo anche un gioco scritto da Durrel, famoso per Combat Lynx.. Operation Hormuz è ambientato su una portaerei in Medio Oriente, dove dovete distruggere sette basi nemiche usando gli aerei F16 a vostra disposizione. Oltre a schivare i missili della contraerea, ci sono anche occasioni per combattimenti aria-aria. Il gioco verrà realizzato per Spectrum, Amstrad, C64, PC e ST entro la fine dell'anno. Se è buono come lo era Combat Lynx, dovrebbe valere la pena dargli un'occhiata ...

DOMARK PRENDE I COIN-OP

I gemelli terribili hanno raggiunto uno straordinario accordo di licenza con l'Atari, che dà alla Domark i diritti di produrre tutti i titoli di giochi da bar dell'Atari nei prossimi tre anni. Questo potrebbe significare una ventina di grandi realizzazioni che fanno seguito a Star Wars e The Empire Strikes Back.
Come ci è riuscita la Domark? Dopo tutto siamo abituati a vedere i titoli di coin-op venduti all'asta al miglior offerente, con ben poche attenzioni per quale sarà la qualità finale del prodotto. Secondo il Do di Domark (Dominic Wheatley), è tutto dovuto al desiderio dell'Atari di una collaborazione a lungo termine, il che potrebbe voler dire che le grandi compagnie di coin-op stanno finalmente preoccupandosi di noi giocatori a casa, invece che gettare i loro titoli sul mercato e lavarsene poi le mani, badando solo ad avere in cambio una buona offerta in denaro.
Così, aspettatevi Vindicators, Zybots, Toobin, Dragonspirit e APB. Gli appassionati dei coin-op avranno già sentito delle conversioni dei primi tre titoli e sapranno che non sono niente male. Anche Dragonspirit e APB hanno una buona reputazione, e la Domark ha in programma di realizzare almeno altri tre titoli oltre a quelli già citati prima della fine del prossimo anno. Tutti i giochi saranno venduti sotto la nuova etichetta Atari Tengen, recentemente istituita negli Stati Uniti per gestire queste conversioni di giochi da bar.

TENGEN

Vista la cattiva qualità della conversione di The Empire Strikes Back, questo accordo sembra essere una gran cosa per tutti gli interessati ...

TITOLI IN ARRIVO PER IL VOSTRO COMPUTER

DARK FUSION
Gremlin

Spectrum	L18000c L25000d
C64	L18000c L25000d
Amstrad	L18000c L25000d

In questo sparatutto a scorrimento dovete combattere contro ondate di astronavi aliene e postazioni a terra. Se sopravvivete all'attacco dovrete decidere, non prima di aver affrontato il mostro del Pozzo della Disperazione, se fondere la vostra forma di vita con quella del nemico appena sconfitto o se affrontare da solo la successiva ondata.

BUTCHER HILL
Gremlin

Spectrum	L18000c L25000d
C64	L18000c L25000d
Amstrad	L18000c L25000d
Atari St	L39000d
Amiga	L39000d

Butcher Hill è gioco d'azione in tre parti che comincia a bordo di un gommone. Dovete risalire un fiume nella giungla, raccogliendo rifornimenti e munizioni. Poi dovrete attraversare una giungla labirintica piena di trappole e soldati nemici, in preparazione dello scontro finale all'interno di un villaggio.

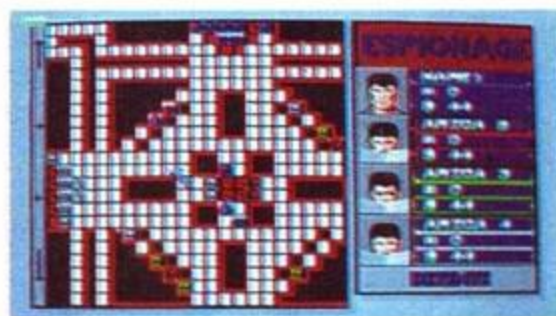
JOURNEY TO THE CENTRE OF THE EARTH
Soft Gold

Atari ST	L39000d
Amiga	L49000d
PC	L39000d
C64	L25000d

In questa avventura dinamica basata sul libro di Giulio Verne dovrete viaggiare fino al centro della Terra e ritorno. Massi cadenti, mammuth giganti, minacciosi pterodattili e serpenti marini sono alcuni dei pericoli che attendono l'interpido esploratore. Auguri!

THE MUNCHER
Gremlin

Spectrum	L18000c L25000d
C64	L18000c L25000d
Amstrad	L18000c L25000d

Muncher, il cui titolo originale era T-Wrecks, è la versione modificata di un programma in preparazione prima della firma dell'accordo con i produttori dei Chewits, i pupazzi di un programma televisivo. L'eroe del gioco è il simpatico mostro dei Chewits e l'azione si svolge in Giappone. Degli esploratori hanno rubato le vostre uova e ve le volete riprendere...

ESPIONAGE
Grandslam

Atari St	L39000d
Amiga	L39000d
Spectrum	L18000c L25000d
PC	L39000d
Amstrad	L12000c L18000d
C64	L12000c L18000d
MSX	L12000c

Questa conversione di un gioco da tavolo vi trasporta nell'infido mondo dello spionaggio industriale. L'area di gioco rappresenta le capitali, gli aereoporti, i deserti, ecc. del mondo e ciascun giocatore deve correre a destra e asinistra per raccogliere microfilm che contengono i progetti dell'Arma Definitiva.
Volendo potreste lasciar perdere il microfilm e concentrarvi sul far fuori gli agenti nemici. Se vi appassionano i libri di spionaggio, questo gioco fa al caso vostro...uscirà presto.

ENCYCLOPAEDIA OF WAR: PART 1 ANCIENT BATTLES
CCS

Spectrum
Amstrad
PC

Ancient Battles è un wargame per uno o due giocatori creato da R.T.Smith, l'autore di Arnhem e Vulcan, che simula le battaglie dell'antichità. Sono disponibili gli eserciti dalla preistoria fino alla caduta dell'Impero Romano e i giocatori scelgono un esercito e poi disegnano il terreno su cui si svolgerà la battaglia. Potrebbe infastidire Universal Military Simulation, ma visto che è in arrivo UMS II quindi gli appassionati di war-games dovranno attendere che i due programmi si affrontino tra di loro...

DUGGER
Linel

Amiga
Atari ST

Ecco di nuovo Herbie Stone. In questa sua ultima avventura, la stella di Crack se la deve vedere con gli spaccapietre e i draghi che hanno invaso la sua tana sotterranea. Per sconfiggere gli invasori, Herbie deve gonfiarli con la sua pompa fino a che non scoppiano.

DRAGONSLAYER
Linel

Amiga
Atari ST

Nonostante il titolo questo gioco non ha niente a che vedere con i libri omonimi. Il gioco, che contiene circa 600 schermi e oltre 50 nemici

e trappole animate, è una specie di caccia al tesoro. Dovete trovare e assemblare le parti di un medaglione magico e poi affrontare un drago che è la causa di tutti i problemi. Dragonslayer dovrebbe essere nei negozi a gennaio.

NAVY MOVES
Dinamic

Spectrum, C64, Amstrad, Atari ST, PC

Come indica il titolo, questo seguito di Army Moves si svolge dentro e fuori l'oceano.
Si parte su un gommone e per prima cosa dovete saltare delle onde ed evitare delle moto acquatiche, poi dovete indossare la muta e penetrare nella base nemica, rubare un sottomarino e attraversare una caverna subacquea piena di polipi assassini, dopo di che comincia la seconda parte del gioco. Lo scopo della missione è di catturare e distruggere un sottomarino nucleare e la seconda parte si svolge in tipico stile da avventura dinamica tra le piattoforme e le scale del sottomarino.
Chissà se in copertina ci sarà un uomo rana?

SPITTING IMAGE
Domark

Spectrum, C64, Amstrad, Atari ST, Amiga

Alzi la mano chi si ricorda il vecchio gioco della Domark intitolato Splitting Images. Si, quello che hanno ribattezzato Split Personalities. Bene, ora la Domark sta per pubblicare il gioco ufficiale di Spitting Image, il programma TV che in Italia si chiama Teste di Gomma. Questa licenza ha tutto il potenziale per essere molto divertente. I programmatori della Walking Circles (ex Design Design) stanno dandogli gli ultimi ritocchi mentre scriviamo, quindi dovrebbe essere nei negozi per Natale.

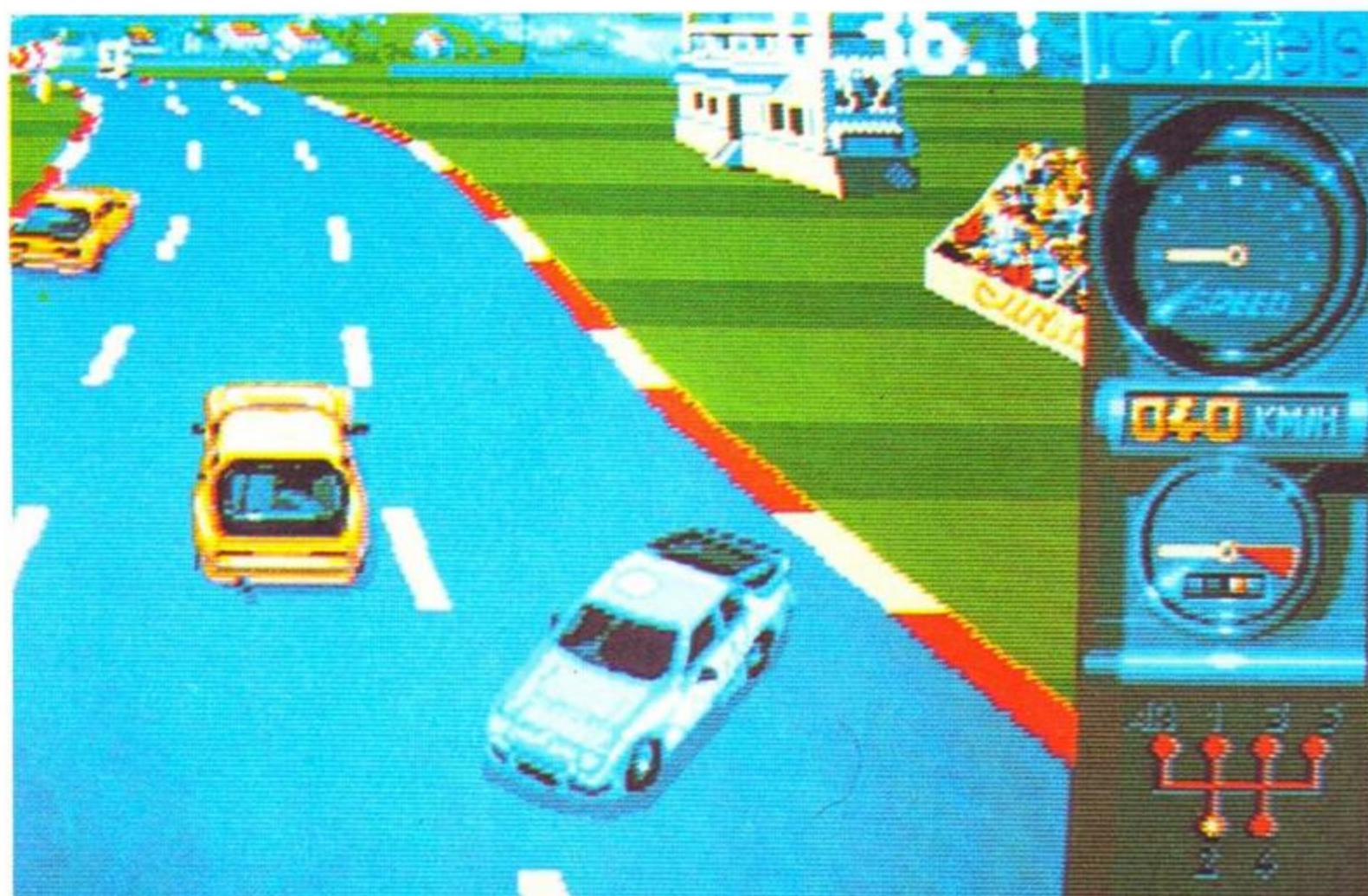
AFTERBURNER ● Activision

Decollate col vostro F-14 Tomcat e apritevi la strada in territorio nemico, livello dopo livello. Abbattete i caccia nemici col vostro mitragliatore Vulcan oppure agganciate i bersagli e fate partire un missile. Non avrete tempo di pensare mentre virate e cabrate in mezzo al pericolo - azione continua senza tregua.

(Destra) C64 – Bingo!il primo è andato, ma ne restano ancora parecchie migliaia!

(Sinistra) Spectrum – In virata per evitare il nemico che punta su di voi.

Il mondo dei giochi è in fermento. Kappa vi presenta quei giochi di imminente uscita con cui le software house cercheranno di indurci in tentazione nel prossimo futuro. Speriamo che ne valga la pena...

ARRIVA IL NATALE !

944 TURBO CUP ● Loriciels

La Loriciels non solo ha sponsorizzato recentemente la Porsche 944 Turbo guidata da René Metge, ma assieme al pilota francese ha sviluppato un gioco di guida basato sul grande avvenimento automibilistico francese. La Turbo Cup vi consente di correre sui più importanti circuiti di Francia simulati, secondo la Loriciels, con la massima autenticità possibile. Anche nel gioco, come nella gara reale, le auto sono simili: la possibilità di vittoria sta dunque tutta nell'abilità del pilota.

TOTAL ECLIPSE

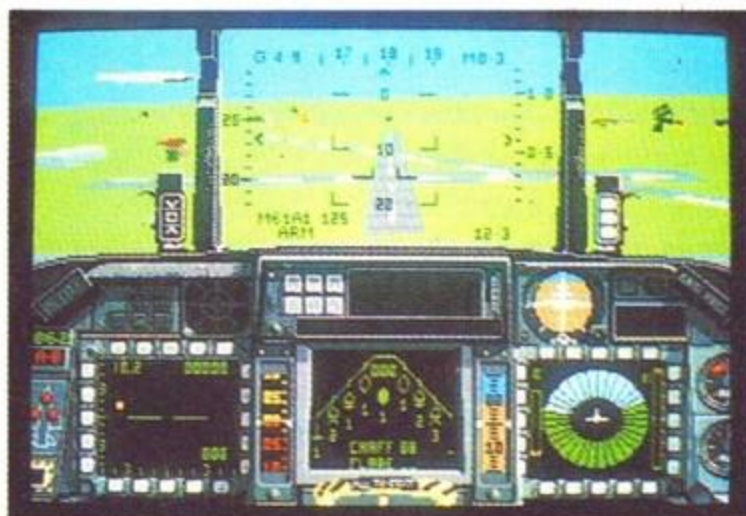
● Incentive

L'anno è il 1930, il paese l'Egitto, la missione: impedire l'avverrarsi della maledizione del dio del sole Ra, innescata dal passaggio della luna tra il sole e la terra. Avete solo due ore per risolvere il problema. Avete con voi solo un revolver e una bottiglia d'acqua e dovete dimostrare velocità di reazione e ingegno se volete evitare che si avveri la maledizione. Questo è il terzo titolo Incentive che adotta il sistema Freescape e se Driller e Dark Side sono da prendere ad esempio, questo dovrebbe essere un titolo da alta classifica.

Spectrum – Il bi-plano posteggiato all'esterno della piramide all'inizio del gioco.

F-16 COMBAT PILOT
● Digital Integration

Questo simulatore di volo e combattimento aereo della DI, basato sul caccia americano F-16, è destinato ad essere il concorrente diretto di Falcon. Sebbene il gioco dia la possibilità di cominciare subito, i piloti seri si faranno assegnare allo Squadrone di Addestramento dove verranno addestrati alle cinque aree operative. Una volta promossi sarete assegnati ad uno degli otto squadroni. Ogni squadrone è responsabile delle missioni nella propria area operativa. Previste le versioni per ST e PC.

Il punto d'atterraggio visto dalla cabina di pilotaggio (Versione ST).

Alla vostra destra potete osservare il ponte sul fiume Kwai.

Spectrum - eccovi mentre cercate di evitare le torri - questa volta però la contraerea vi ha centrato in pieno!

THUNDERBLADE
● U.S.Gold

Sull'onda del successo di Our Run dello scorso Natale, la U.S. Gold punta al bis con la versione da casa del grande successo da bar della Sega, Thunderblade. Alla guida di un elicottero da guerra attraversate vari livelli di territorio nemico. Il punto di vista cambia col livello: talvolta vedete il territorio direttamente da sopra, talvolta da dietro l'elicottero. Cominciate ad allenarvi, perchè questo gioco sembra essere in grado di impegnare anche i "top gun" del joystick!

ST - vista dall'alto della contraerea e dei bersagli da colpire.

WEIRD DREAMS ● Rainbird

Siete in coma in un letto d' ospedale e scivolate lentamente nello strano mondo del vostro subconscio: In questo paesaggio surreale gli oggetti quotidiani si distorcono e gli incubi prendono vita.L'aggetivo del titolo - weird, che in inglese significa bizzarro - è una accurata descrizione dell'ambiente del gioco, quindi prima risolverete gli intricati e originali enigmi e ritornerete al mondo reale meglio sarà

Il direttore in una delle sue giornate migliori?

FALCON ● Mirrorsoft

Uno dei migliori simulatori di volo e di combattimento aereo per Mac e PC è stato convertito per ST e Amiga, con l'aggiunta di una migliore rappresentazione grafica degli scenari e delle postazioni mobili a terra. Il gioco prevede 12 missioni e dà anche la possibilità di affrontare in duello aereo tre MIG. Ricordate che Falcon è stato adottato dal Pentagono per addestrare i piloti in "consapevolezza situazionale" e combattimento BVR, quindi deve essere ben fatto.

ST - alla vostra sinistra la pista d'atterraggio.

ANIMAZIONE SOSPESA

Il nostro esperto di arcade gioca con le marionette e salva un mondo dalla distruzione, prima di scappare da un campo di prigionieri di guerra e di catturare qualche gangster in questa carrellata mensile su quanto di nuovo bolle in pentola nelle sale-giochi.

Nel secondo livello. Eccovi di fronte a Xi Tai Hou.

THE LAST APOSTLE PUPPET SHOW

Homedata

Non lasciatevi ingannare dal titolo assurdo, questo è un picchiaduro di quelli tosti. Il gioco è per uno o due giocatori e consiste nel cercare di aprirsi la strada lungo una montagna, lottando con avversari via via più difficoltosi. Fin qui niente di nuovo, ma ciò che rende questo gioco una grossa novità è la grafica.

Quasi tutti i coin-op hanno sprite e sfondi meravigliosi, ma per una qualche ragione non mancano di realismo, al massimo assomigliano a dei cartoni animati. L.A.P.S. invece possiede sprite e sfondi stupendi che conferiscono al gioco una tremenda sensazione di "realismo". I personaggi sembrano proprio delle vere marionette di un programma TV per bambini (quelle con i fili, non quelle a mo' di guanto). L'animazione dei personaggi non è eccezionale, ma le ombre e gli sfondi danno al gioco una credibile sensazione di tridimensionalità.

Il gioco è divertente e disponiamo un'estesa varietà di mosse - cioè pugni e calci - da usare contro gli avversari, che si ottengono, come sempre in questo genere di giochi, combinando le varie inclinazioni del joystick con i due pulsanti. Ad esempio, spingendo verso il basso il joystick e schiacciando il pulsante dei calci, otterremo una spazzata; con lo stesso pulsante ma spostando il joystick verso l'alto si ottiene invece un calcio all'altezza della testa. All'inizio del gioco dovremo affrontare una "marionetta" alla volta, ma risalendo la montagna gli avversari diventano più numerosi fino a ritrovarsi circondati da orde di nemici che accorrono da tutte le direzioni. Non lasciatevi tradire dal fatto che sono marionette, sono tutt'altro che arrendevoli, e una volta che la vostra barra di energia raggiungerà lo zero, la vostra testa schizzerà via per lo schermo (senza sangue, grazie al cielo). Il concetto del gioco può essere vecchiotto e l'animazione può lasciare a desiderare, però se questo è il genere di cose che ci riserva il futuro nelle sale-giochi, allora ne vedremo delle belle!

(Destra) Nel terzo livello. Quello è piccolino e cattivo!

(Sotto) Ooof! Vi ha mandato gambe all'aria.

Peccato, è finita. E' ora di mettere altri soldini.

Evviva! Il guardiano di fine livello è sistemato.

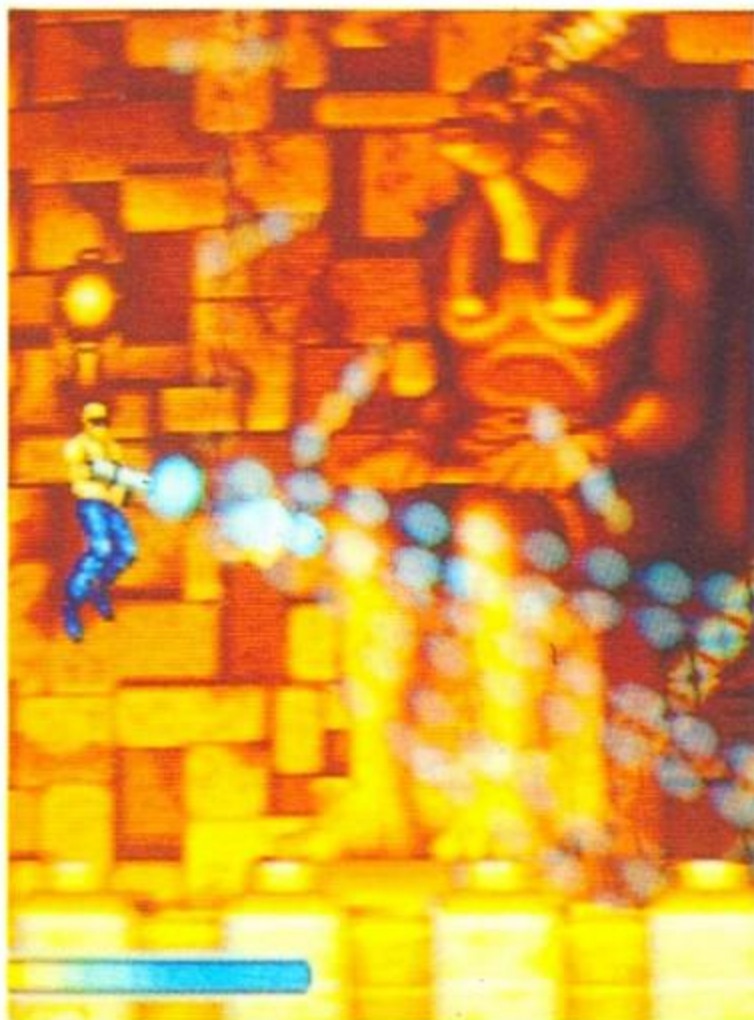
FORGOTTEN WORLDS

Capcom

Vi piacerebbe fare spese la prossima volta che giocate uno shoot-em-up? Allora questo nuovo gioco della Capcom, per uno o due giocatori, fa per voi.

Nel gioco controlliamo un personaggio aviotrasportato armato con una mitraglietta frontale, e voliamo lentamente sopra diversi "mondi" sparando ai cattivi che ci attaccano da ogni direzione. Il nostro personaggio è controllato tramite due joystick: il primo muove il protagonista in su e in giù, mentre l'altro è una specie di paddle. Facendola girare si fa ruotare il protagonista; pigiandola si spara.

Bene, ora inizia la spesa! Come si distruggono certi alieni, questi lasciano cadere delle monete. Volateci sopra e raccoglietele: raggiunto un determinato punteggio, apparirà un negozio sullo sfondo. Volateci dentro attraverso la porta e potrete incrementare le vostre potenzialità offensive. Oppure potete aspettare il livello successivo, quando con più monete, potrete comprare armi più potenti, (sempre che riusciate a sopravvivere ai guardiani posti alla fine di ogni livello). Gli appassionati dei "distruggi-tutto" si divertiranno a giocare a Forgotten Worlds, che non sarà terribilmente originale, ma risulta tuttavia molto divertente.

(Sinistra) In volo nel livello egiziano armati fino ai denti.

Yahoo! Eccone un altro!

Not quite the corner store is it?

EXTENDED PLAY

SCRAMBLE SPIRITS ● Sega

Questo spara e fuggi a scorrimento verticale visto dall'alto è ambientato nel 21° secolo . Siamo alla guida di un piccolo aeroplano bimotore, armato di mitragliatrice frontale: lungo il cammino potete acquisire ulteriore potenza di fuoco,sottoforma di una scorta di caccia, per colpire sia gli aerei nemici che ibersagli terrestri, a seconda del pulsante utilizzato. Molto divertente, ma anch'esso niente di nuovo.

P.O.W. ● SNK

Scappare da un campo di prigiona non è facile, specie quando le guardie sanno che stai cercando di evadere e ti inseguono armate di coltelli e mitragliatrici. Il gioco è essenzialmente un picchiaduro, ma potete depredare le guardie che riuscite a sopraffare. A metà tra Renegade e Rolling Thunder, non è niente male e vale la pena darci un'occhiata.

P.O.W.- pronti a combattere. Prendete la pistola così puoi risparmiare le nocche delle mani (fino a quando hai i proiettili)

ASSAULT ● Namco

E' simile a Vindicator, nel senso che disponiamo di due joystick per controllare un carrarmato visto dall'alto. Dobbiamo attraversare una rete labirintica di canyon ed invece di girare agli angoli si ribalta il carrarmato prima di farlo andare avanti nuovamente. É facile abituarsi a questo metodo di controllo che permette anche di evitare i colpi dei carri nemici.

GANGBUSTERS ● Konami

I personaggi di questo questo sparatutto visto dall'alto sono in stile cartone animato. Alcuni banditi hanno rapinato la banca e da buon poliziotto è nostro dovere fare una bella retata. Ma i cattivi hanno degli amici, che fanno del loro meglio per fermarci sparandoci contro, ma se vedete un bandito (non è difficile scovarli, di solito se ne stanno in mezza alla strada a contare la refurtiva), basta spararagli e poi catturarlo. Dopo di che lo consegniamo al più vicino cellulare in attesa, dove riceveremo una ricompensa. Difficile da giocare, ma molto divertente.

SKY SOLDIERS ● SNK

Questo spara e fuggi a scorrimento verticale per uno o due giocatori ci regala una mezza dozzina di missioni da completare, ciascuna ambientata in un paese e in un'epoca diversa. Sia la nostra astronave che quelle nemiche riflettono le varie situazioni storiche: ad esempio nella Germania del 1945 appariranno le bombe volanti, mentre nlla Francia del 1914 vedremo dei monoplani e dei biplani.

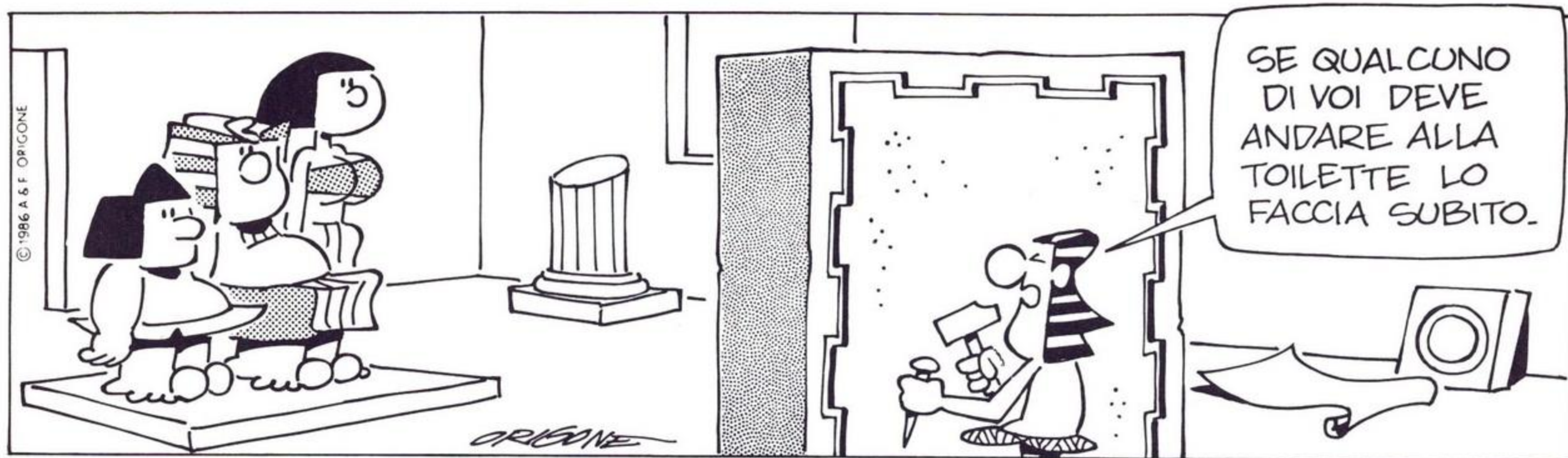
All'inizio di ogni missione ci vengono date alcune armi extra, che possiamo scegliere tra parecchi tipi, tra cui missili ad attrazione termica e "busters". Disponiamo di una quantità limitata di armi extra, quindi è meglio serbarle per i soliti guardiani di fine livello!

CABAL ● Tad/Electrocoin

Non passa molto tempo prima che da un'idea originale scaturisca un' infornata di cloni. Questo è un gioco tipo Operation Wolf, per uno o due giocatori. Sul mobile non c'è montata una mitragliatrice, bensì una trackball per guidare un mirino attraverso lo schermo con cui inquadrare i cattivi per poi farli fuori.

© 1986 A & F ORIGONE
ORIGONE
SE QUALCUNO DI VOI DEVE ANDARE ALLA TOILETTE LO FACCIA SUBITO.

CASPITA CHE AMICHETTA TI SEI TROVATO, FARAONE!
© 1982 A & F ORIGONE

DAREI DIECI ANNI DI VITA PER...

FRA DIECI ANNI FAGLI AVERE L'INDIRIZZO DI MISS SHEILA.
ORIGONE

PARTE UNO

I PROFESSIONISTI

PROGRAMMARE

Che cosa c'è in un gioco? Cosa succede dietro le quinte delle case di software inglesi? Potete entrarci anche voi? Nella prima puntata di una straordinaria serie, **Kappa** vi parla di coloro che passano le giornate a trafficare con i computer games, e vengono pagati per farlo.

Questo mese, tanto per entrare in tema, daremo un'occhiata ai veri eroi del mondo dei videogiochi: i programmatori. Anche se affidano ad altri la grafica, la musica o gli effetti sonori, sono loro in realtà a posare sulle fondamenta del gioco le idee e il codice o programma. E' questo il nucleo centrale che rende divertente il gioco - oppure no, a seconda dei casi - quindi è il loro lavoro che ne determina il successo.

Ai vecchi tempi, un gioco era di solito il lavoro di una sola persona, che ideava il gioco, disegnava gli sprite, componeva la musica e scriveva il codice che li implementava tutti e tre. A volte, la stessa persona poteva anche disegnare la copertina della cassetta, sovraintendere alla duplicazione e vendere il gioco per corrispondenza!

Oggigiorno, c'è molta più specializzazione. Gli artisti dello sprite creano la grafica per un gioco che non hanno programmato usando utilities che non hanno scritto, mentre i programmatori lavorano su idee di gente che non sa programmare. E' un segno della maturità dell'industria e significa che, anche se non imparerete mai l'assembler, siete sordo o non sapete neanche tenere una matita in mano, potrete sempre trovare un posticino nell'industria dei videogiochi.

I COMPITI

Di norma è sempre una persona a codificare e ideare un gioco; tutt'al più l'ideazione viene divisa tra un programmatore e un'altra persona: spesso il grafico del gioco. Il grosso vantaggio di questo metodo di lavoro è che il programmatore può adattare il gioco alle possibilità della macchina. E' pieno di storie di case di software che danno delle specifiche per un gioco superiori alle possibilità materiali del computer su cui dovrà girare!

I giochi disegnati interamente da non-programmatori sono molto rari per diverse ragioni. Innanzitutto, quasi tutti i programmatori hanno le loro idee e vogliono implementarle nei giochi a cui stanno lavorando. In secondo luogo, non è possibile avere un'idea tecnicamente eccellente senza una qualche conoscenza di programmazione: non esiste pensare incredibili effetti grafici come quelli di *Zarch* o *Nebulus* se non si sa se sia possibile realizzarli, e per saperlo ci vuole un bel po' di esperienza di programmazione.

LE CONOSCENZE SERVONO

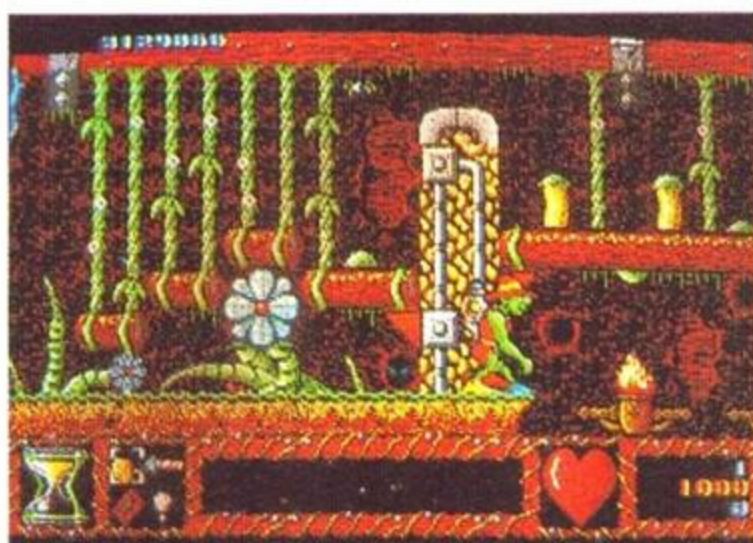
Come in tutti i campi, anche in quello dei giochi non conta quanto sapete ma chi conoscete. "Le conoscenze servono" dice il designer/artista grafico di *Verminator*, Nigel Brownjohn. "Ti consentono più flessibilità. Se non conosci nessuno del

DURO LAVORO

Andrew Hewson, capo della Hewson (una volta Hewson Consultants), considerata la più vecchia software house inglese esistente.

"La cosa che la gente non capisce della programmazione di giochi è che è una cosa dura: è molto più difficile di quanto sembra.

"La gente scrive qualche riga di codice a casa propria, riesce a far muovere sullo schermo qualche forma e pensa 'Hey, ma è facile!' Non considerano affatto la mole di lavoro che ci vuole. "Quando hai fatto quello che pensi sia il 90% del gioco, sei forse solo a metà strada. La gente lascia perdere le cose che non conosce. 'Effetti sonori? Non ci vorrà più di uno o due giorni... Musica? Non ci vorrà molto neanche per lei... Grafica? Quella sarà facile...'. Per gli effetti sonoro ci vogliono in realtà una o due settimane, la musica è roba da tre settimane e per quanto riguarda la grafica, ecco quella è un vero problema: devi lasciare lo spazio per la grafica ed è proprio una questione di mettersi d'accordo tra il programmatore e l'artista grafico. "Una volta che hai tutto fatto per i primi livelli ma sei intenzionato ad averne almento otto, ecco che saltano fuori altri problemi. Cominci a non avere più memoria così devi compattare tutti i dati, e perdi altro tempo. E anche quando hai fatto tutto, ti ci vogliono circa tre settimane per regolare al punto giusto la difficoltà. "Per creare un gioco ci vogliono mesi di duro lavoro, ma è anche molto divertente. Se siete interessati consiglio vivamente di intraprendere la carriera del programmatore: non si riesce a vedere oltre i cinque anni in questo settore, ma per i prossimi cinque anni c'è un mucchio di roba da fare."

Nigel Brownjohn

Verminator

'DA 20 A 40 MILIONI DI LIRE...'

Quanti soldi vale programmare? Le case di software non parlano volentieri di soldi, ma ecco qui alcune indicazioni da coloro che firmano gli assegni:

I programmatori e gli altri softwaristi vengono pagati o con un compenso fisso o a percentuale. Gli autori e i designer di giochi originali ricevono di solito percentuali sulle vendite - comprese delle percentuali minori per le conversioni fatte da altri - mentre coloro che fanno le conversioni e gli altri softwaristi ricevono un compenso fisso.

Le percentuali variano molto a seconda del tipo di gioco e della casa di software, ma il 15% del ricavo netto della casa di software (cioé quello che guadagna dalle vendite, non quello che i compratori pagano) è considerata una buona percentuale. E' anche possibile stabilire una specie di tariffa, massima e minima, per i compensi fissi:

Per un gioco originale per ST o Amiga venduto a prezzo pieno (cioé 40 o 50 mila lire) potete aspettarvi dalle 10 alle 15.000 sterline (dai 23 ai 36 milioni di lire);

Per un gioco economico originale per 8-bit, potrete ottenere poco meno di 2000 sterline (circa 5 milioni) da una buona casa di software o addirittura qualche centinaio di sterline da una piccola casa di software.

Il mercato per i giochi originali a 8-bit a prezzo pieno è, al momento, molto instabile: alcune case di software ci credono ancora mentre altre stanno perdendo fiducia nelle macchine a 8-bit. Le vendite di questi giochi sono a volte una scommessa: "E' come una roulette russa", ci ha detto una casa di software.

Aggiungete a questo tutti i fattori che possono influenzare il compenso di un programmatore e c'è poco da meravigliarsi se le case di software non si trovano d'accordo sui compensi. Si può comunque dire che delle 25.000 lire che pagate per un gioco, i creatori del gioco ricevono tra le 2000 e le 2500 lire. Credete ancora che la pirateria non faccia del male a nessuno?

Conqueror

ramo sei bloccato."

Avere degli amici può essere utile in molti modi. Per i programmatori i vantaggi sono notevoli: sono quasi tutti autodidatti, ma si può imparare molto sull'arte della programmazione semplicemente parlando con altri. Libri specifici sulla creazione di giochi ce ne sono pochi, quindi (tranne l'andare ad aprire e guardare i giochi di altri) queste conversazioni tecniche sono l'unica alternativa al reinventare la ruota.

E non si tratta solo di scambiarsi idee o trucchi. Spesso le routines - parti cruciali di un programma per eseguire compiti ricorrenti - cambiano di mano tra amici programmatori. Se una cosa del genere si verifica spesso tra un circolo di programmatori ciascuno può risparmiare un bel po' di tempo - e il tempo, per un programmatore freelance, è denaro.

Per gli ideatori di giochi, il vantaggio delle conoscenze è leggermente diverso. Può essere difficile riuscire a vendere ad una software house il proprio talento ideativo se si è da soli: se le contattate come la metà di un team di ideazione/programmazione avete più probabilità di farvi ascoltare.

Come fare per farsi queste conoscenze? Forse il modo migliore è lavorare per un po' in una software house. (E' ovvio che in Italia questo è un po' difficile essendoci una quasi inesistente produzione di giochi. Oltre a provare in quelle software house attive in Italia in questo settore, cercate di fare amicizia con altri programmatori, così da scambiarvi idee e trucchi - se non vere

e proprie routine - e magari mettete insieme le forze e non pretendete di fare un gioco tutto da soli.)

DIPENDENTE O FRELANCE

Non c'è dubbio: lavorare in una software house è un ottimo modo per imparare il mestiere. Sarà anche pagato poco, ma mentre "rubate" il mestiere guardandovi intorno potrete anche darvi da fare come freelance per arrotondare lo stipendio. Secondo Andrew Hewson, titolare della Hewson, l'esperienza in una casa di software è preziosa per un programmatore: "Si può pensare che sia un lavoro ingrato, fare il master dei nastri e inserire gli schermi di caricamento e roba simile, ma in realtà queste cose ti consentono di farti un'enorme esperienza. E poi vedi altra gente che ha a che fare con quei problemi che un giorno forse dovrai affrontare anche tu e questo può essere di gran aiuto."

Lavorare in una software house vuol dire farsi un'esperienza. Potrete farvi un portfolio di giochi buoni (o almeno realizzati professionalmente) da mostrare a potenziali clienti. In un'industria dove venite giudicato da quello che sapete fare, i lavori e i pagamenti anticipati se li aggiudicano coloro che dimostrano di avere fatto buoni lavori precendenti.

I pagamenti anticipati sono vitali per un freelance: se dovete produrre un gioco su specifiche date e basarvi sul venderli quando sono (più o meno) finiti, siete nei guai per due ragioni. Primo, avrete il problema di trovare i soldi per sopravvivere finché il gioco è finito, e ciò può significare due o tre mesi senza vedere una lira.

Secondo, potreste ritrovarvi con un tipo di gioco non più al passo coi tempi: ora un gioco come *Roadblasters* o *Fire and Forget* può essere ben pagato da quelle software house che vogliono un gioco del genere, ma se vi metteste a scriverne uno adesso sarebbe molto datato quando riuscirete a finirlo.

Se fare il freelance dà tutti questi problemi, perché farlo? Vale veramente la pena vivere nell'insicurezza? "Si, ne vale la pena", sostiene Brownjohn. "Il guadagno è migliore e c'è più libertà, che è molto importante. Se lavori in una software house ti possono capitare dei compiti terribilmente noiosi e devi farlo, come freelance invece puoi scegliere cosa fare."

ESIGENZE DI HARDWARE

Qualunque talento abbiate come programmatore, non andrete molto lontano se non sarete equipaggiati come si deve. Per cominciare, avrete ovviamente bisogno della macchina su cui girerà il gioco, detta macchina target, e di una macchina di sviluppo con cui scrivere il codice.

Volendo potreste scrivere e testare il codice sulla stessa macchina, ma ciò rallenta considerevolmente il lavoro. Con una sola macchina dovete uscire dal programma di sviluppo, far partire il gioco per testarlo, risettare la macchina e ricaricare il programma di sviluppo. State buttando via del tempo.

E' lapalissiano dire che i games micros sono fatti principalmente per offrire buone prestazioni di gioco. Non hanno necessariamente una buona tastiera, uno schermo a 80 colonne o un veloce, capace disk drive: le cose,cioé, che richiedete alla macchina di sviluppo. Se poi sono games micros a 8-bit, non sono neanche tanto veloci in fase di assemblaggio.

Il problema in questo caso si chiama assembly - un processo che trasforma un programma ad alto livello in istruzioni leggibili dalla macchina target. Per assemblare un gioco per Spectrum su uno Spectrum, in media ci vuole qualche minuto, su un Atari ST basta qualche secondo. Questo metodo di lavoro con due macchine - chiamato cross-assembly - può velocizzare enormemente le cose.

Se usate un sistema cross-assembly, avrete bisogno di qualche cosa per trasferire il codice assemblato sulla macchina target. Con qualche routine e le macchine giuste è possibile passare il disco del programma da un drive all'altro, anche se di solito si usa un cavo RS-232. Anche qui, l'esperienza come programmatore di una software house può venire utile. Non c'è niente di meglio che lavorare su un sistema per conoscerne pregi e difetti: se non vi piace saprete almeno cosa non state cercando.●

IN PROSPETTIVA

Se le cifre indicate vi sembrano enormi, tenete conto che si parla di giochi originali - che sono molto lunghi da programmare - e che i 20/30 milioni possono significare quattro o cinque mesi di lavoro con orari molto lunghi. Ricordate inoltre che la gente che riceve questi soldi lavora in proprio, con tutti gli svantaggi che ciò comporta: se la casa di software non paga, dovranno citarla in tribunale; se la casa di software va in fallimento, potrebbero anche non essere pagati: e se consegnano il gioco in ritardo - anche se non è colpa loro - potrebbero essere costretti a pagare delle penali. David Braben potrebbe diventare milionario grazie ad *Elite* e *Virus*, ma la maggior parte dei programmatori inglesi non si sono comprati una Porsche quest'anno.

Zarch

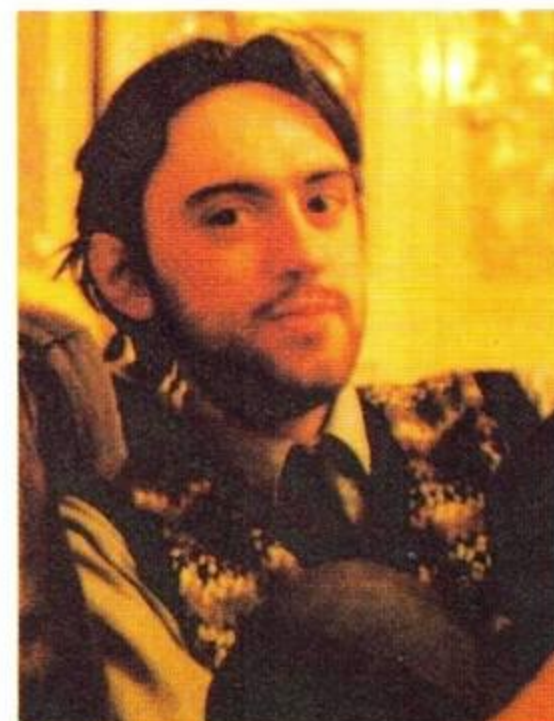
IL PREZZO DI MERCATO?

Herbert Wright della Logotron e prima ancora della Telecomsoft.

"Potete fare un contratto a percentuale e ricevere un anticipo sulle percentuali, od optare per un pagamento in contanti - anche se quest'ultimo di solito vale solo in caso di conversioni o di giochi in cui la casa di software vi dà le specifiche. Normalmente non dovrete restituire l'anticipo, anche se il gioco è un fiasco e la percentuale non lo copre tutto. Se non avete fatto lavori precedenti o se avete la fama di ritardatario è possibile che vi chiedano un deposito restituibile.

"Per un gioco a 16-bit, non diamo quasi mai un anticipo o un pagamento in contanti superiore ai 20 milioni. Non è che non lo facciamo mai, ma quando si arriva a queste cifre suona l'allarme. E poi per questo genere di cifre il gioco deve essere molto bello"

"Se uno si presenta da noi con un gioco, in genere vogliamo vedere il prodotto finito. Ci accontentiamo anche delle specifiche del gioco, insieme ad un demo così da essere sicuri che sia in grado di realizzarlo: ad esempio, se qualcuno avesse ideato un gioco a scorrimento verticale vorremmo vedere le specifiche complete del gioco, insieme ad un demo di alcune buone routine di scorrimento.

"Ci possono anche bastare delle semplici specifiche, se a proporcele fosse qualcuno con una buona esperienza passata. Se fosse uno sconosciuto a proporcele, accetteremmo difficilmente: e se lo facessimo, sarebbe solo a percentuale o al massimo con un anticipo molto

EXPLODING AT A SHOP NEAR YOU!!!
BOMBUZAL
IT'S DYNAMITE!
WHACKING GREAT BOMB
HAVE A NICE DAY
JOLLY WEE BOMB
Pit your wits against some of the finest programmers in the U.K., with contributions from Jeff Minter, Jon Ritman, Mule and from your favourite magazines too!
Hundreds of levels of sheer addiction .... Incredible Cartoon Graphics .... Isometric 3D or Plan View Play Option .... by Tony Crowther.
Coming from Image Works on all major formats.
image works
Amiga L. 49.000
Amstrad cass. L. 18.000
Commodore 64 cass. L. 18.000
Commodore 64 disc. L. 25.000
Atari ST L. 49.000
Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

CHE RUOLO GIOCHI?

Quelli di noi che preferiscono un laser, un'astronave e uno schermo pieno di alieni possono arricciare il naso davanti ai giochi di ruolo. É successo anche ai nostri esperti di giochi arcade - ma ora stanno cambiando idea. Leggete questa introduzione ai giochi di ruolo o *Role Playing Games* per sapere di cosa si tratta.

Solidi in 3D? vecchia roba. Sparatutto a scorrimento? - cose passate. Giochi di piattaforme? - morti e sepolti. Se volete sapere quello che tira in questo momento vi bastano tre lettere - RPG. I Role Playing Games o giochi di ruolo stanno avendo grosso successo e sembrano volere dar vita ad un genere tutto nuovo di videogiochi.

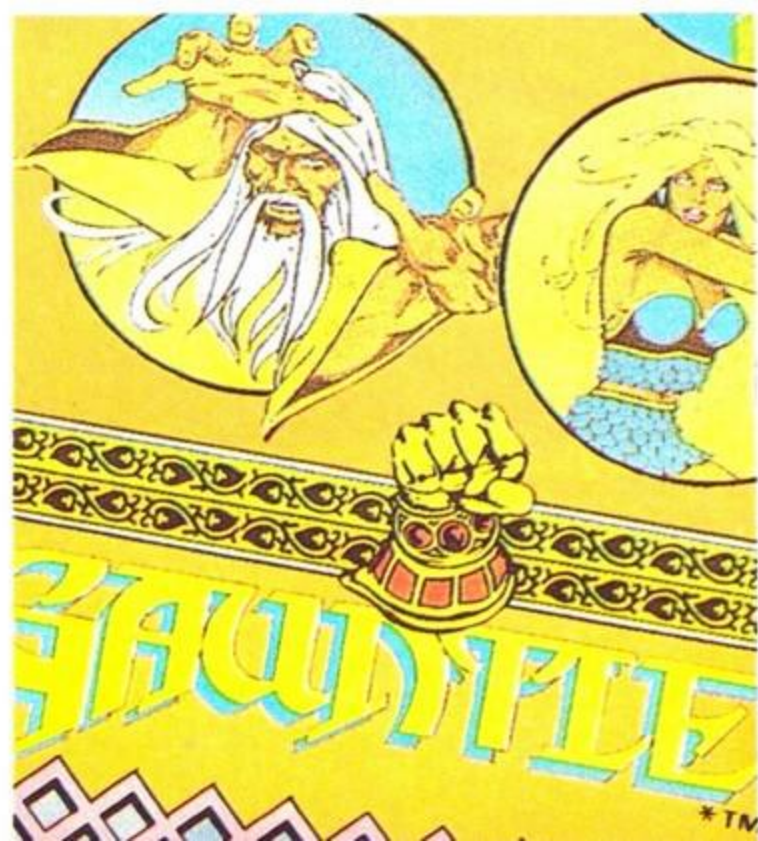
E allora come si spiega il boom dei RPG? I videogiochi sono sempre stati una fonte di evasione e l'uomo è sempre stato attratto da altre realtà più coinvolgenti ed entusiasmanti. I giochi di ruolo offrivano l'opportunità di creare e comandare un vostro personaggio. E fargli vivere delle avventure insieme ad altri imprevedibili viandanti. Chi non riusciva a trovare una mezza dozzina di amici per giocare insieme un RPG da tavolo ha pensato di giocarselo su computer. Ecco come è nato il boom. Ma si può creare un vero RPG su computer?

La risposta è no. Principalmente perché in un vero RPG avete la completa libertà di fare quello che volete. Se volete mandare il vostro personaggio a fare una sauna a Bangkok nel bel mezzo di una partita potete farlo - le regole le fate voi. E' ovvio che i computer non possono accettare una cosa simile perché hanno bisogno di regole precise - non potete cambiarle durante il gioco.

Gli RPG su computer non sono una novità, i computer giochi si sono sempre basati sull'interpretazione di un ruolo - comandante di una base spaziale, re, mago o pilota. La novità sta nel fatto che potete scegliere il personaggio che volete essere, forse definire le loro capacità e comandarne più d'uno alla volta. Prima dovevate fare quello che voleva il personaggio (cioé la struttura del gioco). Ora è possibile far fare ad un personaggio quello che VOI volete. Ad ogni modo, questi RPG su computer sono ancora molto lontani dal vero, quindi per evitare confusioni d'ora in poi li chiameremo CRPG, usando il termine RPG esclusivamente per i veri giochi di ruolo.

Tre elementi definiscono un CRPG.

- **Un mondo complesso con tante locazioni, oggetti e possibilità d'esplorazione.**
- **Attributi individuali per i personaggi, preferibilmente definibili.**
- **Comando di più personaggi, ciascuno con caratteristiche diverse.**

Questi principi hanno influenzato molti giochi passati che non sono neanche stati considerati CRPG. Prendete *Gauntlet*. E' uno dei tentativi più vicini ad un CRPG ma in forma arcade. Aveva certamente un mondo

COS'E' UN RPG?

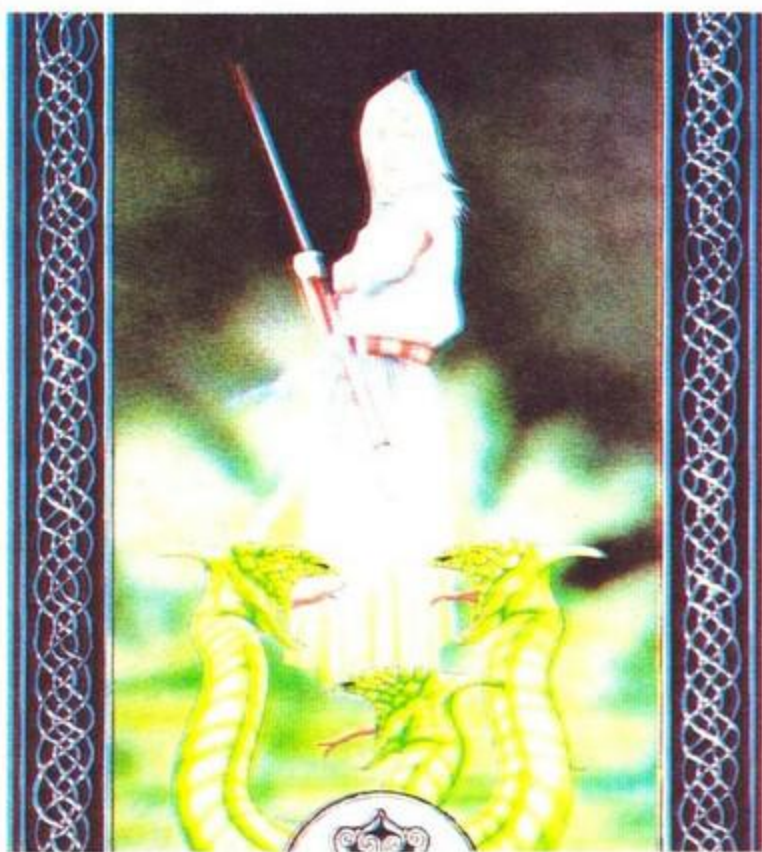
I giochi di ruolo sono nati parecchio tempo fa, ma l'uscita del sistema Dungeons and Dragons negli anni settanta è generalmente considerata la data di nascita del gioco di ruolo.

Cosa vuol dire giocare un RPG? Per cominciare, ci vogliono almeno due persone ma l'ideale è sette o otto. Ci si trova tutti in un posto e si comincia a giocare. Un giocatore viene nominato Game Master (GM), mentre gli altri giocatori creano ciascuno un personaggio da comandare durante il gioco. Il compito del GM è quello di descrivere situazioni di gioco a cui i giocatori devono adattarsi agendo in una maniera piuttosto che un'altra. Il GM fa anche da arbitro, e la sua decisione è inappellabile. Dipende dalla flessibilità delle regole (e gran parte sono flessibili), ma potete far fare al vostro personaggio quasi qualunque cosa. Il "mondo" del gioco è creato inizialmente dal GM, di solito dopo aver letto le regole (che è poi, con le matite e i fogli, l'unica cosa che vi serve per giocare un RPG). I mostri e le brutte sorprese sono di solito nascoste tra le pieghe del gioco, insieme ai tesori e agli altri oggetti che il giocatore deve trovare. Spesso si lanciano i dadi e vengono consultate delle tabelle per decidere l'esito di situazioni di combattimento. I dadi rappresentano l'elemento "fortuna". Il gioco va avanti così, con partite che possano durare mezz'ora alla settimana o interi week-end finché non si è stufi o si decide che non si possono sviluppare ulteriormente i propri personaggi. Lo sviluppo del personaggio è un elemento essenziale di un RPG: una certa reazione in una data situazione può incrementare o abbassare uno degli attributi del vostro personaggio. Col progredire del gioco il personaggio, che intanto è maturato, si trova a dover decidere tra un numero sempre maggiore di opzioni.

Gli scenari o i moduli per gli RPG variano notevolmente, ma si dividono in due gruppi principali - giochi magici e giochi non-magici. I giochi magici sono spesso chiamati Fantasy Role Playing Games e sono spesso ambientati in strani mondi, in un periodo storico comparabile al nostro Medio Evo. Come dice la parola, la magia spesso gioca un grosso ruolo, con incantesimi di tutti i tipi. I giochi non-magici sono in genere ambientati nel futuro o nel presente e la magia è praticamente inesistente.

Tutti gli RPG variano notevolmente sia nella forma che nello stile di gioco e alcuni giocatori usano addirittura delle miniature, ma l'idea comune è una sola. Per giocare un RPG non dovete far altro che entrare in un gruppo che ne stia già giocando uno o trovare degli amici e cominciarne uno tutto vostro.

complesso con vari livelli, trappole, labirinti, nemici e oggetti. Ha quattro giocatori con armi, potenza e caratteristiche diverse. E soprattutto c'è co-operazione o competizione tra i giocatori.

Andando ancora più indietro nel tempo troviamo *Shadowfire*, il gioco a icone della Beyond. In esso si poteva comandare un

gruppo di personaggi nel tentativo di salvare un prigioniero a bordo di un'astronave. Altri tentativi più convenzionali di imitazione dei RPG sono *Swords and Sorecery* della PSS e *Dungeon Master* della FTL/Mirrorsoft. Entrambi i giochi contenevano elementi di comando di personaggi e un mondo complesso, anche se sono stati criticati perché sembra di esplorare un parcheggio sotterraneo. I due problemi principali sono che vi partecipa un solo giocatore il quale deve seguire la strada "giusta" per risolverlo - c'è poca libertà nel modo di giocare e completare il gioco.

Nonostante le limitazioni che i computer

Dungeon Master **della Mirrorsoft.**

impongono al gioco di ruolo, è un'area di crescita garantita. I risultati futuri saranno giochi più complessi e longevi, che segneranno la spaccatura definitiva dai giochi arcade. Non vedrete mai un gioco di ruolo su un coin-op perché sono incompatibili. Il tempo necessario per realizzare tali giochi probabilmente farà lievitare i prezzi. Gli effetti dei giochi di ruolo continueranno a filtrare nel resto del mercato dei giochi, migliorando in tutti i generi l'interazione e la caratterizzazione dei personaggi.

MONDI SUL VIDEO

Una delle ragioni principali per portare su computer il concetto dei RPG è usare la potenza d'elaborazione della macchina per manipolare il mondo, gli oggetti che contiene e i personaggi che vi si incontrano. Ma quando si tratta di visualizzarli sullo schermo nascono i primi problemi. Siamo ancora molto lontani dal giorno in cui potremo presentare su schermo un mondo realistico in 3D, quindi ci vogliono dei compromessi. Questa difficoltà si presenta in ogni gioco in cui l'elemento fantastico richiede una raffigurazione grafica accurata del mondo del gioco. I programmatori hanno affrontato il problema in vari modi. I due esempi seguenti sono i metodi più noti.

METODO 1 - LA SOLUZIONE ULTIMA

Tranne quando vi trovate nelle segrete (in cui viene usato il Metodo 2), *Ultima* usa una veduta dall'alto del mondo. Uno dei primi esempi di questo metodo fu *Ring of Darkness* della Wintersoft. Lo svantaggio di questo metodo è che può sembrare malfatto e poco attraente a meno che il programma non possa gestire un'elevata qualità grafica. Ad ogni modo, pur essendo un problema nei computer più vecchi, il metodo *Ultima*

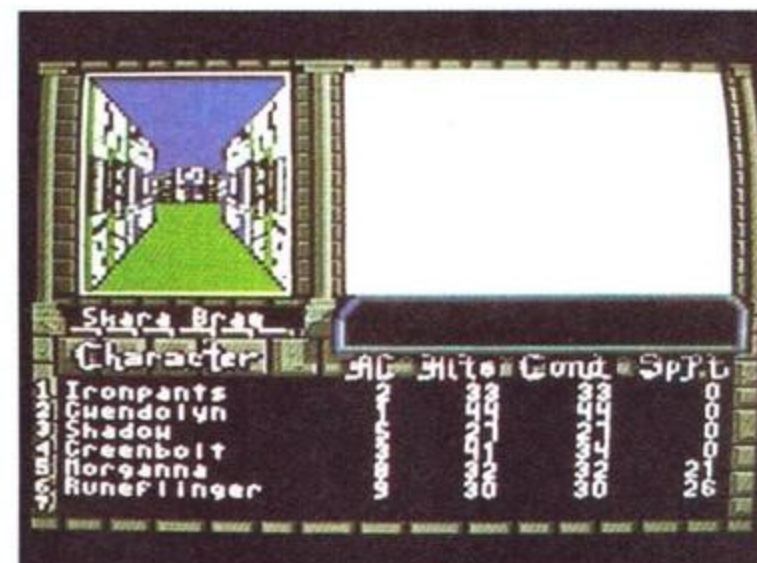
Le locazioni esterne usano una rappresentazione poco dettagliata. La mappa è vista dall'alto e vari simboli indicano gli elementi del paesaggio e le città. La figura singola raffigura il vostro gruppo e potete spostarla in qualunque direzione - a meno che non sia bloccato da acqua, montagne o altri ostacoli.

Le locazioni interne usano una rappresentazione molto dettagliata, in grado di mostrare oggetti e altri personaggi comandati dal computer. Ad ogni modo, il vostro gruppo è sempre raffigurato da un unico simbolo.

Durante i combattimenti, lo schermo cambia mostrando i membri del vostro gruppo come figure separate, consentendovi di dare comandi separati a ciascun membro.

promette di offrire risultati eccezionali sulle macchine a 16-bit. Le foto sono prese da un IBM con scheda grafica EGA...

METODO 2 - LA SOLUZIONE BARD'S TALE

La serie di *Bards Tale* usa un metodo completamente diverso, con una finestra "in soggettiva" che scorre mentre vi muovete. In questo modo si vedono solo gli elementi del paesaggio - niente oggetti né personaggi. Durante i combattimenti, vedete un ritratto dei vostri avversari. Questo metodo era più adatto del Metodo 1 ai computer a 8-bit perché non

A Skara Brae. Vi muovete per le strade e per ogni mossa fatta, i palazzi vi scorrono a fianco. I comandi vi consentono di girare a sinistra o a destra e di muovervi in avanti.

In combattimento. C'è una raffigurazione del nemico, ma nient'altro. Durante altre parti del gioco la stessa finestra viene usata per mostrare i singoli membri del vostro gruppo.

richiede un'elevata qualità grafica, né la memoria necessaria per gestirla. Ad ogni modo, minaccia di diventare auto-limitativo: si deve infatti ridisegnare lo schermo per rendere vario il paesaggio, mentre in Ultima basta semplicemente ridefinire più accuratamente ciascun schermo.

I MIGLIORI

I due giochi di ruolo più famosi sono la serie di Bards Tale (fino ad ora tre titoli) e la serie di *Ultima* (fino ad ora cinque titoli). Negli USA è molto noto *Wizardry*, un gioco che qui da noi non ha invece avuto molto successo.

La serie di *Bards Tale* è stata programmata dalla Interplay Productions, autori anche dei recenti *Wasteland* e *Legacy of the Ancients*. Pubblicata dalla Electronic Arts, la serie ha avuto molto successo. A differenza di Ultima, l'interesse principale sta nel tirar colpi di spada, uccidere e depredare avversario dopo avversario. Ci sono dozzine di incantesimi solo per i combattimenti, alcuni dei quali sono ridicoli tanto sono potenti.

In *Bards Tale* la creazione dei personaggi avviene in modo simile a quella dei veri giochi di ruolo - col lancio di un "dado". In altre parole, il computer assegna un valore casuale a ciascuno degli attributi del personaggio. Se non vi piacciono i risultati, potete "tirare" di nuovo. E' quindi possibile creare deliberatamente, ad esempio, un tipo-ladro ideale con alti valori in destrezza e intelligenza. *Ultima V* usa un sistema di generazione di personaggi completamente diverso e piuttosto insolito, nel quale rispondete a varie domande di etica a nome del vostro personaggio, che quindi riceve vari attributi a seconda delle risposte. Non è così facile definire, ad esempio, un lottatore ideale usando questo sistema, ma è comunque molto soddisfacente.

L'uscita recente di *Pool of Radiance* della US Gold/SSI, basato sul più famoso gioco di ruolo esistente *Advanced Dungeons and Dragons*, con una trama tratta dallo scenario Forgotten Realms, rappresenta l'ingresso sul mercato di un terzo importante polo. Il gioco è nello stile di *Bards Tale* - anche graficamente - e pone più enfasi sul 'menare le mani' invece che sulla creazione di un mondo interattivo con personaggi e cose.

UNO SMANETTONE GIOCA *ULTIMA*

Non vi è mai capitato di affermare che non vi piace un certo cibo e poi ammettere di non averlo mai assaggiato? Questo atteggiamento negativo è piuttosto comune. Il nostro esperto di giochi d'azione era certo che non gli sarebbe piaciuto un vero RPG, così gli abbiamo fatto giocare *Ultima V* - a lungo.

Il risultato? "Non ho mai seguito molto gli RPG, pensando che si trattasse di qualcosa di estremamente complicato in cui si faceva un gran sforzo per niente. Il fatto che non avevo mai giocato prima un RPG dimostra come è facile trascurare qualcosa perché gli hai dato un'etichetta e hai deciso 'che non fa per me'. Non mi ci è invece voluto molto per farmi prendere dal gioco, i personaggi diventavano sempre più credibili e altrettanto succedeva al 'mondo' del gioco. E' splendido aver la possibilità di poter fare diverse cose e di poter deviare dall'obiettivo principale del gioco. Ora che so cosa mi sono perso, farò in modo che non succeda più."

IL PARERE DI UN *VERO* GIOCATORE DI RPG

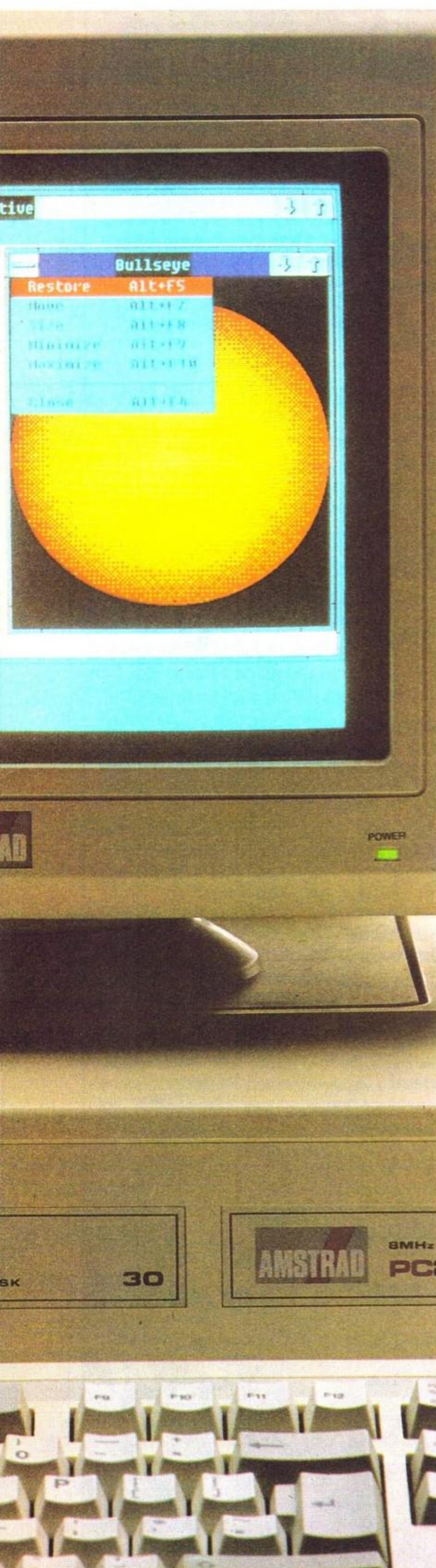
Nel mondo dei computer c'è molta confusione su quello che è o non è un RPG. Per alcuni ingenui maghi del joystick, quelli che giocano gli RPG sono tutti maniaci omicida il cui unico scopo nella vita è quello di tagliare a fettine il maggior numero di nemici possibile. Quello che si trascura è il fatto che ci sono molti tipi di RPG e anche se qualcuno preferisce gli scenari colpisci-e-uccidi, questi sono una minoranza. Quasi tutti i giocatori di RPG preferiscono sviluppare i propri personaggi e interpretare quel ruolo.

I CRPG sono soprattutto del genere fantasy, probabilmente perché è il più diffuso. *Dungeon and Dragons* e il successivo *Advanced Dungeon and Dragons* sono i più famosi RPG fantasy, in parte perché furono i primi e in parte perché il sistema di gioco è relativamente semplice. Altri RPG fantasy sono *Midlle Earth Role Playing, Warhammer Fantasy Role Playing, Runequest, Stormbringer* e via dicendo. Alcuni sono più complessi di altri, ma non è la complessità che fa un buon gioco, è il divertimento che conta.

Non dovete necessariamente limitarvi al fantasy: ci sono RPG di fantascienza, horror, con supereroi o "demenziali". Di quelli di fantascienza, *Traveller* è forse più famoso. *Traveller* è ambientato in un lontano futuro in cui gli uomini sono uomini, le donne sono donne e le piccole creature pelose di Alpha Centauri sono piccole creature pelose di Alpha Centauri. Tra gli altri RPG di fantascienza citiamo *Doctor Who, Star Wars, Stars Frontiers* e *Paranoia*. Anche se Paranoia è un misto di fantascienza e demenzialità. C'è un solo RPG horror, *Call of Cthulhu*, e se volete un gioco con un'atmosfera tesa questo fa proprio al caso vostro. I mostri di Cthulhu non sono gli innocui Orchi o Troll degli RPG fantasy, ma quel genere di cose che esiste soltanto negli incubi, o nell'immaginazione di H.P. Lovecraft, i cui romanzi sono usati come base del gioco.

Giochi come *Marvel Super Heroes* e *D C Heroes* vi consentono di interpretare il ruolo di gente come Superman, Spiderman, Wonderwoman e qualunque altro supereroe riusciate a partorire con la vostra immaginazione. Viaggiano su e giù per il mondo alla ricerca di supercattivi da sconfiggere, gente da salvare e, forse, un pezzettino di gloria.

Infine, ma non ultimi, gli RPG demenziali come *Bunnies* and *Burrows*, *Teenage Mutant Ninja Turtles* e *Toon*. *Toon* è basato su un cartone animato, *Bunnies and Burrows* tratta appunto di...conigli e tane (la traduzione del titolo) e *Teenage Mutant Ninja Turtles* è un gioco di tartarughe esperte d'arte marziale. I computer giochi sono generalmente giocati individualmente e così i CRPG sono disegnati pensando ad un solo giocatore. D'altro canto, gli RPG sono giocati da un gruppo di persone, ciascuno con uno o due personaggi, e con molta più interazione. I personaggi dei CRPG tendono ad essere molto educati, non discutono e non ricordano come gli altri personaggi si sono comportati con loro. Se un personaggio di un giocatore di un vero RPG cominciasse a rubare agli altri, o se ci fosse uno scontro tra due personaggi/giocatori, scoppierebbe un pieno e quel personaggio/giocatore avrebbe la vita dura. E' vero che in *Bards Tale* potete lottare con altri personaggi del vostro gruppo, ma non c'è motivo per farlo e poi non contrattaccheranno mai a meno che non glielo diciate espressamente. I CRPG stanno comunque andando verso il 'vero' RPG, ma hanno ancora molta strada da fare prima di poter assomigliare anche al più semplice dei giochi di ruolo.

Uno dei più 'carini' personaggi dello scenario di *Warhammer* (Games Workshop).

L'ALTER PC

State mettendo da parte i vostri soldini per cambiare il vostro 8-bit con un Atari ST o un Amiga, vero? Ma...fermi un attimo! E allora perché non un PC? Leggete questo articolo e fate i vostri confronti.

Sentite quest'idea: tutte le principali case di computer costruiscono dei 16-bit su cui possano girare tutti i tipi di software. Centinaia di costruttori di hardware e periferiche lavorano su quest'unico disegno trasformandolo nello standard numero uno e un numero enorme di programmatori scrive software compatibile. Ci si mettono anche l'Amstrad, l'Atari e la Commodore, i prezzi calano e diventano rapidamente macchine accessibili a tutti.

Bello, eh? Beh, non proprio: in realtà è noioso. E' già successo e la macchina su cui tutti si sono trovati d'accordo è il Personal Computer IBM. Ora, naturalmente, sappiamo tutti che il PC e i suoi moltissimi cloni sono tra le macchine più noiose in circolazione. Voglio dire, se volete divertirvi allora forse vi conviene comprare uno Z88, vero?

LA FAMIGLIA 8086

La linea PC è basata sulla famiglia di microprocessori 8086. I primi membri di questa famiglia, che risalgono ai primi anni '70, adottano un sistema di gestione della memoria poco elegante. É difficile negare che l'8086 sia inferiore al Motorola 68000: è più difficile da programmare, non può gestire altrettanta memoria (solo 1 Mega in confronto ai 16 Mega del 68000) ed è più lento alle normali velocità di clock.

I più recenti 80286 e 80386 sono molto più veloci dell'8086, ma costano molto di più e sono delle brutte bestie da programmare. I miglioramenti sono benvenuti ma gli sviluppi attuali della famiglia 68000 consentono alla Motorola di mantenere una posizione di testa.

C'è una scuola di pensiero che afferma che un ulteriore aggiornamento della linea 80X86 siano soldi sprecati. Perché handicappare i nuovi processori per mantenere la compatibilità con i vecchi? Dato che la potenza dei computer aumenta a passi da gigante, è possibile che dei processori incompatibili come l'Inmos Transputer o l'Acorn ARM facciano girare i programmi per l'8086 a velocità ragionevoli. Queste tecniche d'emulazione stanno già avvantaggiando gli utenti Archimedes che possono espandere la scarsa gamma di giochi per la loro macchina con titoli per il PC.

NOIOSO

In Italia e nel resto d'Europa, i PC sono tradizionalmente macchine costose. Una macchina che costi più di due milioni è considerata automaticamente da ufficio; anche le recenti riduzioni dei prezzi non hanno fatto gran che per cambiare questa percezione. E' un gatto che si morde la coda: i giocatori considerano il PC "noioso", le case di software non trovano interessante il mercato dei PC, quindi producono pochi giochi, col risultato che il PC è veramente un computer noioso.

Lasciato a sé stesso il mercato italiano e europeo resterebbe intrappolato in questo circolo vizioso. Ma non sarà lasciato a sé stesso, grazie al differente atteggiamento verso il PC del mercato statunitense.

Negli Stati Uniti gli home computer sono usati per compiti diversi. La gente non vuole soltanto giocare: vuole fare elaborazione di testi, programmazione e un mucchio di altre cose. Grazie a questa esigenza di versatilità, e grazie al fatto che gli acquirenti USA sono in genere disposti a spendere di più che da noi, il PC diventa una scelta naturale per una casa americana.

Il risultato di ciò è che le case di software americane producono un gran numero di giochi per il PC, e molti di questi sono di ottima qualità. Ricordando cosa *Dungeon Master* e *Interceptor* sono riusciti a fare rispettivamente per l'ST e l'Amiga, qualche buon titolo importato potrebbe servire a creare per il PC una buona reputazione anche come macchina-gioco.

INCORAGGIANTE

Ma perché tutto ciò, vi chiederete? Al meglio, un PC dedicato ai giochi varrebbe quanto l'ST o l'Amiga e costerebbe quasi uguale. E' proprio di questo che c'è bisogno?

In una parola, sì. Se i PC con elevata qualità grafica costassero meno e si diffondessero anche in Europa, ci sarebbero probabilmente più giochi e giochi più belli. L'enorme base di utenti americani non servirebbe solo per l'importazione di programmi, ma costituirebbe anche un potenziale mercato per i programmatori europei.

RNATIVA

Con un mercato mondiale di milioni di macchine - un qualcosa che né l'ST né l'Amiga hanno ancora raggiunto - una casa di software potrebbe prendersi tutto il tempo necessario a sviluppare un gioco. Non dovranno necessariamente arrivare nei Top 10 per guadagnare, poiché anche dei titoli particolari saranno venduti in grandi volumi.

INTERESSANTE

Il bello della compatibilità è che incoraggia lo sviluppo del software. Il brutto è che una volta che la base di software è cresciuta, diventa difficile per i costruttori di hardware migliorarla progettualmente. Gli utenti preferiscono avere una macchina vecchia e lenta che faccia girare il software che hanno piuttosto che una nuova ma incompatibile.

Sfortunatamente il progetto iniziale del PC IBM è basato sulla famiglia di processori Intel 8086 (vedi box), e si è trattato di una scelta poco lungimirante. Anche se il PC più economico oggi è più veloce dell'originale, gli utenti odierni pagano il prezzo delle decisioni fatte anni fa. Detto ciò, il tipico PC economico di oggi ha sufficiente potenza di elaborazione per i giochi: quello che gli manca è la potenza grafica.

GRAFICA

Data l'età del PC, e dato che non era proprio lo stato dell'arte già quando uscì, non è stato previsto nelle specifiche un vero e proprio standard grafico. Non è stato però un disastro: grazie all'"architettura aperta" del PC ci si sarebbe potuto aggiungere dell'hardware se la grafica fosse diventata importante.

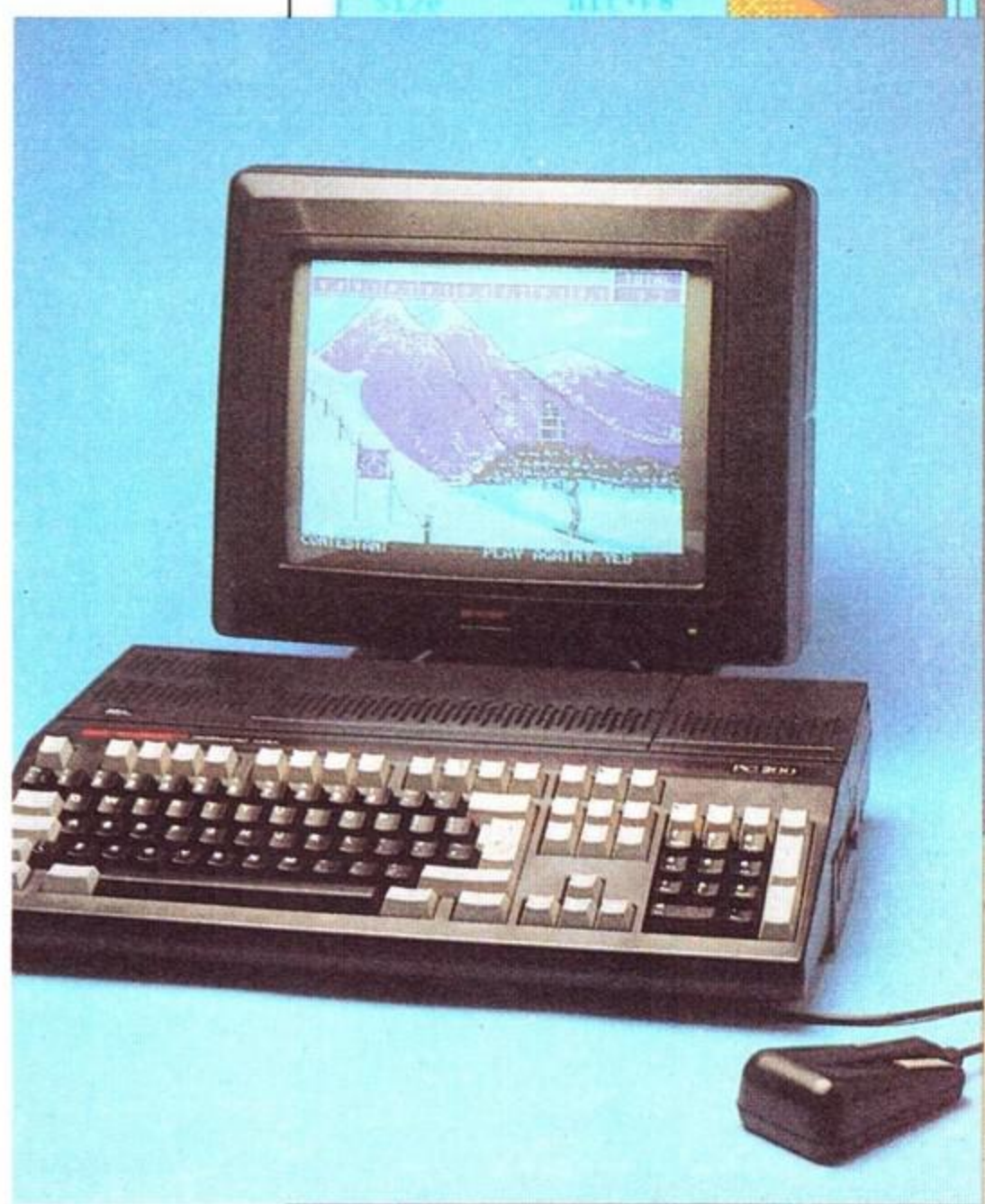
Se ciò non fosse stato possibile, il PC sarebbe probabilmente morto e sepolto. Ma non è stato così e le schede grafiche sono diventate un vero e proprio affare. Furono creati una vasta gamma di standard grafici a colori, ma i tre dominanti portano tutti il marchio IBM: sono il Colour Graphics Adapter (CGA), l'Enhanced Graphics Adapter (EGA) e il Video Graphics Array (VGA).

Per le specifiche di questi diversi standard leggete più avanti; quello che conta comunque è questo: la scheda VGA può fare tutto quello che fa la EGA, la EGA può fare tutto quello che fa la CGA, quindi non c'è dubbio su qual'è la migliore. Se ve lo potete permettere, comprate una VGA - sappiate però che ci vuole anche un monitor particolare e costoso. Altrimenti, se potete, scegliete una EGA.

La CGA è molto limitata per le esigenze di oggi, ma per molti utenti PC è l'unica alternativa. Sebbene l'EGA stia guadagnano sempre più terreno tra i programmatori di giochi, e sia senza dubbi molto migliore, non è ancora incorporata in nessun PC economico. Fino ad allora, i giocatori e gli artisti grafici autodidatti dovranno sopportare il costo aggiuntivo.

CGA

L'originale standard colore del PC scricchiola da un bel po' ormai. La maggior parte dei giochi hanno una risoluzione di 320x200 a quattro colori, che è la risoluzione media dell'Amstrad CPC. Il punto debole è che non c'è nessuna paletta dei colori - solo due schemi colore: o bianco-ciano-magenta-nero o rosso-verde-giallo-nero. La maggior parte dei giochi

PC 200 – Il clone più economico mai realizzato. Arriverà mai in Italia?

L'ARCHIMEDES

La caratteristica principale dell'Archimedes, il nuovo computer della casa inglese Acorn, del Gruppo Olivetti, è l'incredibile potenza e velocità di calcolo. Grazie alla particolare tecnologia denominata RISC, Reduced Instruction Set Computer, il computer della Acorn (del Gruppo Olivetti) è possibile far eseguire al processore un minor numero di istruzioni semplici.

Il sistema operativo, denominato Arthur, a mouse e icone è proprietario. L'Archimedes non è IBM compatibile ma con un programma di emulazione PC è possibile far girare i programmi Ms-Dos. La risoluzione grafica è di 640 x 256, 4096 colori.

L'Archimedes è stato studiato per usi didattici e di ricerca in cui sia necessaria una elevata potenza e velocità di calcolo, ma ha anche enormi potenzialità come macchina gioco, come dimostra il fantastico gioco di strategia e simulazione di volo dalla fantastica grafica 3-D, *Zarch*, altrimenti noto col nome di *Virus*, realizzato dallo stesso programmatore di *Elite*.

PC 2086 - Un VGA a un prezzo straordinariamente basso

CGA usa il primo schema colore perché ha un contrasto maggiore, ma *Elite* è venuto bene anche in rosso, verde e giallo.
Anche se è roba primitiva anche per gli standard 8-bit, lo schermo CGA ha un grande vantaggio: è molto piccolo, in termini di memoria. Il vantaggio in questo caso non è nello spazio di memoria - tutte le schede video dei PC sono fornite della memoria necessaria - ma nella velocità.

Il fattore che più influisce sulla velocità di una macchina-gioco è il rapporto potenza-dimensioni dello schermo. Quasi tutto il tempo di lavoro di un processore durante l'esecuzione di un gioco viene usato per alterare il contenuto della memoria di schermo: ovviamente un processore più potente esegue più rapidamente questo lavoro, ma anche uno schermo più piccolo (in termini di memoria) velocizza le cose poiché il processore lavora meno.
Sul fronte della potenza il tipico processore del PC non vale quanto il 68000 dei computer MAST (vedi box), ma il piccolo schermo da 16K del CGA riesce a sopperire a ciò. In contrasto un ST con schermo a colori deve gestire ben 32K,mentre l'Amiga deve gestire più di 40K.

EGA

Se la CGA è ormai sulla strada del tramonto, la EGA è ancora viva e vegeta. Per quanto riguarda i giochi vale quanto l'ST e l'Amiga, grazie ad un risoluzione di 320x200 pixel a 16 colori. Il PC equipaggiato di EGA ha una paletta ridotta - con soltanto 64 colori - ma ha un modo in alta risoluzione che le macchine 68000 non possono eguagliare.

IL PC2086

Il PC 2086, il più economico dei computer Amstrad della serie PC2000, incorpora una scheda grafica VGA a prezzo incredibilmente basso. Un sistema a drive singolo con monitor in bianco e nero vi costerà 1499000lire + IVA. Il prezzo del PC 2086 con monitor a colori hi-res non è ancora stato annunciato Vi mette però a disposizione un "cavallo da soma" utile per quelle applicazioni serie che si associano solitamente al PC. Per giustificare la spesa di questo capitale dovete aver bisogno o almeno voler sfruttare questo lato serio del computer poi, nel tempo libero potete divertirvi con *Deluxe Paint II* e *Falcon AT*.

LE MACCHINE-MAST

In USA il Macintosh, l'Amiga e l'ST - note anche come le macchine MAST dalle loro iniziali - sono generalmente viste come il passo successivo al PC. Hanno sicuramente un migliore rapporto potenza/prezzo e non soffrono delle restrizioni di memoria del PC. Detto ciò, queste macchine basate sul 68000 non si avvicinano neanche alla vasta base di utenti del PC, anche se le mettete tutte e tre insieme.

Il problema è che queste tre macchine non possono essere messe insieme. L'hardware e i formati dei dischi sono incompatibili, sono indirizzate a mercati diversi e sono costruite da costruttori fortemente protezionisti. Inoltre hanno sistemi operativi diversi e poiché sono basati su interfacce WIMP sono difficili da programmare

Naturalmente, questa libertà nell'uso dei colori e questa elevata risoluzione significano una memoria di schermo molto grande. Questo non vuol dire che i giochi EGA girano lentamente La memoria di schermo è organizzata molto intelligentemente così da velocizzare le cose. Per questo, in molto casi, impiega meno tempo a gestire uno schermo EGA a 32K che un CGA a 16K.

VGA

La scheda grafica più "in" del momento. La VGA ha una risoluzione massima di 640x480 pixel a 16 colori su 64, o 320x200 a 256 colori su 250.000 e più. Entrambi questi modi richiedono monitor di elevata qualità e prezzo. Per queste ragioni costituiscono al momento un mercato troppo piccolo per gli autori di giochi.

Il modo a 256 colori presenta altri problemi per la programmazione di giochi. In particolare, la memoria di schermo è enorme (64K). Questa memoria graverebbe notevolmente su un ST, figuriamoci su un clone che non ha la potenza di un ST. Il programmatore è costretto a scegliere tra due alternative: (a) limitarsi a giochi che non richiedano grandi e frequenti alterazioni dello schermo; (b) restringere il campo alle macchine ad alta velocità con processori 80286 o 80386, riducendo ulteriormente il potenziale mercato. Non sorprende quindi che molti scelgano una terza alternativa (c) e si limitino al modo EGA, considerando che la VGA può gestire anche questo modo.

È sul lato artistico che il modo a 256 colori si fa veramente valere. Il potenziale è enorme: l'Amiga sarà anche in grado di gestire più colori sullo schermo contemporaneamente, ma la libertà di colori della VGA e la sua enorme paletta contano molto di più. E' una scelta naturale per il ray-tracing o il disegno "a mano".

Gli utenti di computer italiani non sanno bene cosa farsene dei giochi per PC. Se è un computer da ufficio, come in effetti è, perché la gente produce software gioco per il PC? Il divertentissimo gioco "residente" *Tetris* ha un senso come giocattolo per dirigenti e, con lo stesso presupposto, è possibile concepire quegli adventure con schermo similfoglio elettronico per "ingannare il capo ufficio". Ma che c'entrano i giochi epici come *Elite* o *Driller*?

I giochi per PC sono strani. Anche se molte case di software stanno convertendo i loro titoli per il PC, si tratta di un fenomeno recente. Sono stati fatti scarsi tentativi per cercare di sfruttare efficacemente la potenza del PC, e i giochi risultanti fanno sembrare il PC un computer a 8-bit ad honorem. I grandi classici per PC arrivano tutti da oltre oceano. Questa non è solo un'eredità delle origini USA della macchina: la forza trainante dietro lo sviluppo dei giochi per PC è sempre il mercato americano, che sta spingendo le cose a velocità impressionante.

IL VENTRE MOLLE DEL PC

Va bene l'hardware, ma il software? Non importa se avete un velocissimo 80386 con monitor da 2 milioni e mezzo o un semplice Olivetti Prodest, quello che conta sono i giochi. Kappa è andato a dare un'occhiata ai giochi per PC..

Speed Ball della Bitmap Brothers (Imageworks) è molto più bello quando il vostro PC monta una scheda EGA.

L'EFFETTO AMERICANO

Il PC sarà una macchina d'ufficio per quanto riguarda l'Italia, ma negli USA è la novità dell'anno del mercato dei giochi. I giochi per PC non sono certo una novità: dopo tutto il PC è in circolazione da più tempo di quanto lo siano lo Spectrum e il C64! La novità è la recente esplosione di giochi per standard EGA e l'enorme miglioramento nella grafica che tale standard comporta. Era ora che ci fosse un "rinascimento" nei giochi per il PC. Il PC americano è nella media una grossa bestia, molto superiore alla sua controparte italiana. I velocissimi processori centrali 80286 sono sempre più diffusi e lo standard EGA è visto come un elemento essenziale. Far girare un gioco CGA su una macchina 80286 con standard EGA è come usare un ST per emulare uno Spectrum, quindi è naturale che ci sia una grossa domanda di giochi graficamente migliori. Questo non vuol dire però che lo standard CGA abbia danneggiato lo sviluppo dell'industria del software gioco in USA. Mentre in Europa si è sempre

(Pagina precedente e qui sotto) L'arrivo di Defender of the Crown (Cinemaware) in formato EGA mostra come questo standard ne abbia fatta di strada.

cercato di porre una certa enfasi sulla grafica, gli autori di giochi negli States hanno puntato sulla complessità dei giochi.

E gli è andata bene: i giochi di ruolo sono in continua crescita e le avventure testuali vanno tutt'ora alla grande. Giochi come *Seven Cities of Gold*, la serie *Ultima* e gli adventure della serie *Zork* potrebbero arrivare ai primi posti in classifica in Italia? Ci sono arrivati negli Stati Uniti! La stessa tendenza si può notare nel settore delle simulazioni di volo. Il gioco *Falcon* della Spectrum Holobyte è immensamente complesso per gli standard italiani, mentre i titoli della serie *Flight Simulator* della Sublogic sono talmente realistici che non si possono neanche definire giochi. Questa complessità riflette una caratteristica importante del mercato americano e cioè che gli utenti sono più adulti. Bob Jacob della Cinemaware.calcola che si possano inquadrare nella fascia d'età variabile tra i 20 e i 39 anni. "L'acquirente medio dei nostri giochi negli Stati Uniti ha probabilmente 32 anni", dice. Questo fattore-età è particolarmente pronunciato nel caso del PC, per la sua forte caratterizzazione di macchina da ufficio: molte persone comprano un PC per portarsi il lavoro a casa.

Questi utenti adulti preferiscono giochi complessi e non hanno problemi a leggersi il manuale d'istruzioni. I videogiocatori statunitensi non amano molto i giochi d'azione, in parte perché i loro riflessi non sono come quelli dei più giovani. Anche i soggetti dei giochi sono diversi: i giochi ispirati a personaggi di cartoni animati sono merce rara in USA, mentre sono molto ricercate le licenze di giochi sportivi firmati da atleti famosi.

Il problema con i giochi "pesanti" per PC è che appaiono piuttosto cupi. Gli utenti PC scopriranno presto quanto sono belli giochi come *Falcon* e *Ultima V* e dimenticheranno per sempre le schermate poco stimolanti dello standard CGA. Non si può invece dire la stessa cosa per coloro che pensano all'acquisto di un PC: nessun possessore di Spectrum o C64 sceglierà un PC invece che un ST o un Amiga solamente sulla base di alcune semplici schermate CGA. Insomma un gioco non spingerà all'acquisto di un PC se le sue qualità non sono messe in bella mostra.

I miglioramenti nella grafica possono cambiare le cose, cancellando definitivamente l'immagine "brutto ma buono" che i giochi per il PC si portano dietro. Finalmente i titoli importanti stanno per essere adattati allo standard EGA. Fra breve arriveranno anche nuovi titoli, nonché le conversioni di giochi per altri 16-bit. La Cinemaware sta per pubblicare *Defender of the Crown* per PC con standard EGA e non devono essere gli unici ad aver messo gli occhi su quell'enorme parco di utenti potenziali.

IN EUROPA

Non è solo in USA che si sta cercando di salire sul treno EGA: anche nel Regno Unito le cose si stanno muovendo. I programmatori della Realtime hanno esaminato gli standard EGA e VGA per vedere se era possibile scrivere programmi ad essi compatibili. Sembra comunque che sarà difficile poter vedere *Carrier Command* su VGA! Anche i programmatori della Bitmap Brothers stanno lavorando a prodotti EGA e il loro debutto su PC dovrebbe avvenire con il recente *Speed Ball*. Con *Driller*, la Incentive ha sfruttato al meglio lo schermo a 16 colori dello standard EGA, trasformando una classica avventura dinamica a 8-bit in un gioco enigmatico con velocità arcade.

Questa tendenza s'è sviluppata anche in altri paesi europei come dimostra la prossima uscita di *Joan of Arc* in formato PC EGA. L'enorme potenziale grafico potrebbe attrarre lontano dall'Amiga quei programmatori francesi e tedeschi (e gli italiani?) a cui sta a cuore l'aspetto grafico di un gioco.

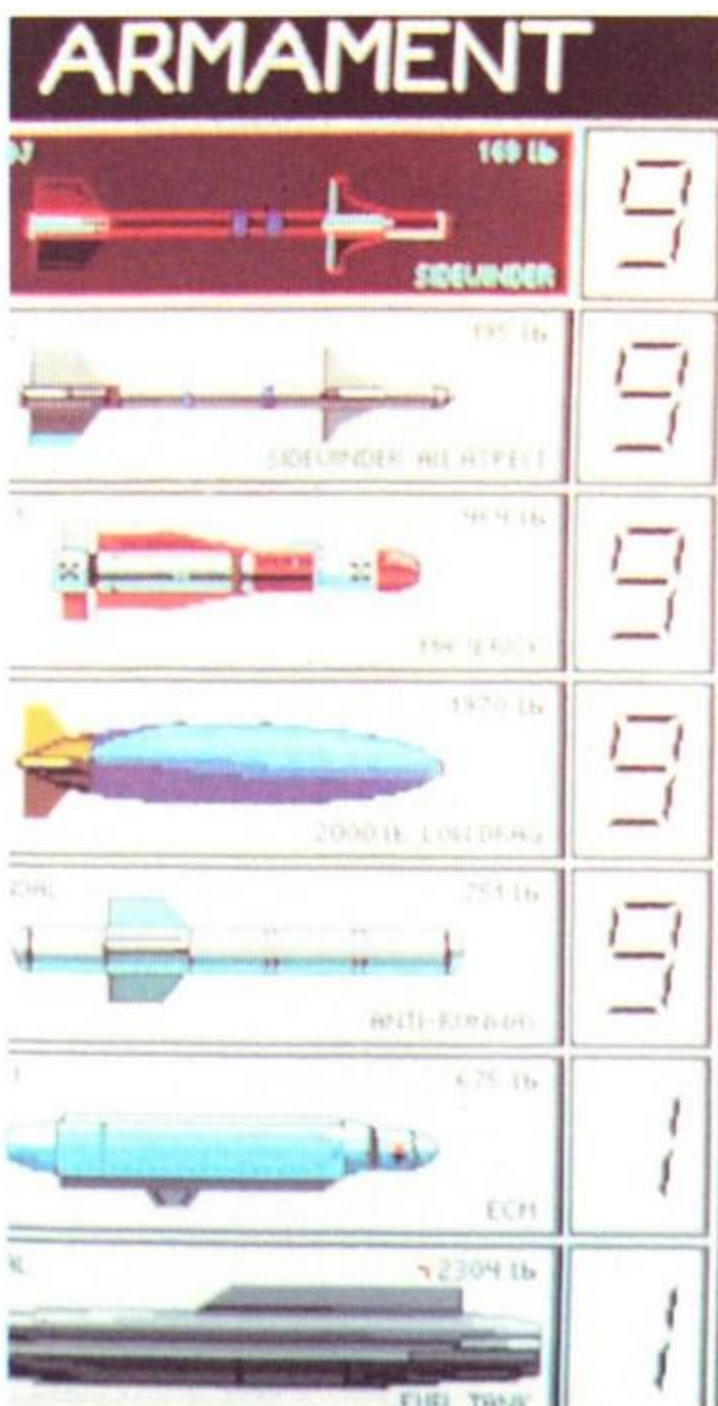
LA RIVOLUZIONE EGA

Per maggiori dettagli sulla scheda EGA (Enhanced Graphics Adapter), leggete le pagine precedenti. In poche parole, lo standard EGA dà al PC uno schermo ad alta risoluzione a 16 colori comparibile a quelli dell'ST e dell'Amiga. E' inoltre d'aiuto all'hardware, consentendo l'aggiornamento dello schermo ad una velocità prima impossibile.

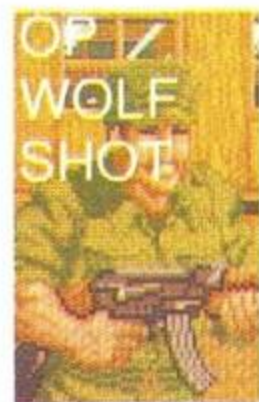
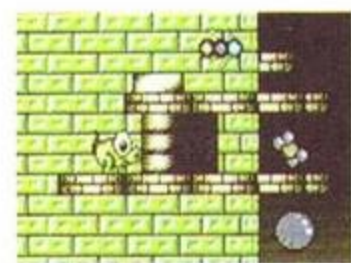
E IL FUTURO?

La speranza è che i PC con standard EGA diventino una seconda o terza scelta automatica per coloro che intendono acquistare una macchina a 16 bit. Ci vorrà del tempo: dopotutto anche l'Amiga ha avuto i suoi bei problemi e ciò nonostante che i giochi per ST potevano essere convertiti abbastanza facilmente. Al confronto, convertire per PC un gioco per 68000 è un'impresa improba.

Per il momento, le macchine EGA rappresentano l'eccezione più che la regola. Forse, come negli Stati Uniti, gli standard evolveranno e il CGA verrà messo da parte e le schede EGA diventeranno la minima configurazione accettabile. I guadagni potenziali sono enormi: le vendite nel mercato USA potrebbero essere una grossa fonte di profitto, se le case di software europee riusciranno a offrire lo spessore e il realismo che i giocatori americani richiedono.

Nei quattro colori CGA, Falcon (Spectrum Holobyte) era un gioco per puristi. Nei sedici colori EGA, Falcon AT è un gran gioco e basta.

PROVE SU SCHERMO

Benvenuti a **Prove su Schermo**, la sezione delle recensioni. E' piena di giochi interessanti per il prossimo Natale. Ci sono ben sei giochi oltre i 900 punti e altri cinque che ci vanno molto vicini, con 800 e più punti.

Ci sono anche alcune conversioni da coin-op per le quali abbiamo studiato un giudizio particolare: **Affinità Arcade**, che indica quanto i programmatori siano riusciti a trasferire la grafica, il sonoro e la sensazione globale del gioco arcade, tenuto conto delle limitazioni del computer per cui è stato convertito. Non rappresenta il giudizio sul gioco in sé: per quello dovete guardare il Kappa-voto. ***Operation Wolf***, ***R-Type*** e ***SDI*** sono le primizie del mese in quanto a conversioni. Ottima programmazione, ottimi giochi.

Ci sono dei fantastici titoli originali come ***Powerdrome*** -gioco di corsa futuristico; ***Bombuzal*** - un gioco-enigma che diventerà un classico; ***Joan of Arc*** - uno stupendo gioco di strategia. Sono tutti sopra i 900 punti. Non vi basta? Beh, allora abbiamo il meglio delle nuove versioni: ***Nebulus*** e ***Driller***sono ora anche per ST e Amiga e passano l'esame a pieni voti. Per gli amanti dei giochi di ruolo c'è ***Pool of Radiance*** che supera anch'esso la barriera dei 900 punti.

Una sezione tutta da leggere. Buon divertimento.

I K-VOTI

COME vengono calcolati...

Le domande che ci si fa prima di comprare un gioco sono: mi piacerà?, e per quanto tempo? Date un'occhiata al nostro inedito sistema grafico, chiamato CIP (Curva d'Interesse Previsto), e avrete le risposte a quelle domande. La curva di un bel gioco arcade parte molto in alto e poi scende parallelamente alla perdita d'interesse; un ottimo gioco-enigma può andare avanti per mesi - ma quando risolvete il gioco la curva precipita; i complessi giochi di strategia possono creare esitazioni iniziali, ma prendono quota quando cominciate ad entrare nei meccanismi del gioco. Per quando riguarda i bidoni - partono bassi, restano bassi e possono soltanto andare giù.

Una volta che sapete quanto il gioco può tener vivo il vostro interesse, non vi resta che guardare il KAPPA-VOTO, che è calcolato in base all'area delimitata dalla CIP. Più l'area è grande, più il gioco è bello. A questo aggiungete i nostri esclusivi fattori: il Fattore QI, Quoziente d'Intelligenza (farà esercitare il cervello?), e il Fattore Gioco, una misura di quanto è immediatamente giocabile e divertente. E, naturalmente, non mancano i giudizi sulla Grafica e il Sonoro...per TUTTI i computer per cui il gioco è disponibile.

Perché ci potete contare...

Le recensioni sono realizzate dalla redazione di ACE (Advanced Computer Entertainment), una delle migliori riviste inglesi del settore. La squadra di recensori è formata da gente in grado di coprire una vasta area del divertimento elettronico. Andy Wilton se la cava sia con le smart bomb che con gli esadecimali. Andy Smith non riconoscerebbe un esadecimale da un buco nel muro, ma dategli un joystick e vi spazza via qualunque alieno. Rod Lawton preferisce ragionare con gli alieni e poi spararagli. Bob Wade (ex-Personal Computer Games, Zzap!64 e Amstrad Action) ha giocato più giochi di quanto una persona sana dovrebbe fare. Graeme Kidd ha un'esperienza di giochi elettronici grande quasi quanto la circonferenza della sua vita (ha scritto per CRASH, The Games Machine, Your Sinclair e The One. Detto tutto).

Ciascun gioco delle pagine seguenti è stato visto da tutti loro. Poi confrontano le note, esprimono diversi pareri, e solo allora decidono chi avrà la responsabilità di mettere tutto per iscritto. Quello che segue, quindi, è un verdetto definitivo sul software di questo mese.

INDICE

I MIGLIORI

RECENSITI

NUOVE VERSIONI

● ST

Versione C64 – Se finite i razzi potete sempre sparare ai carriarmati con il fucile mitragliatore.

Versione Spectrum – l'indicatore dei danni è arrivato in cima. Un altro colpo e siete finiti.

Versione C64 – avete finito le munizioni! mirate quel caricatore e sperate di colpirlo con uno dei colpi gratis che avete a disposizione.

OPERATION

OCEAN snocciola proiettili

OPERATION Wolf ha riempito le sale giochi di tutta Italia col caratteriStico "ra-ta-ta-ta" di centinaia di mitragliatrici. C'è voluto del tempo per realizzarne la versione ufficiale per home computer, ma ora le versioni a 8 bit sono terminate, e quelle per Atari ST e Amiga sono in dirittura d'arrivo. E' riuscita la Ocean a catturare l'eccitante 'atmosfera della versione coin-op?

Il gioco è suddiviso in sei parti e la vostra missione è di raggiungere il quinto livello, salvare gli ostaggi tenuti prigionieri in un campo di concentramento e fare in modo che salgano sani e salvi a bordo di un aereoplano che si trova nel sesto livello.

Armati di una mitragliatrice e di una manciata di razzi, dovete far fuori i nemici, uccidendone il maggior numero possibile prima che siano loro a darvi il benservito. In ciascuno dei sei livelli a scorrimento orizzontale c'è un distaccamento di forze nemiche che devono essere spazzate via prima che la sezione possa dirsi completata. Gli avversari più grossi, nella fattispecie carri armati, elicotteri e barche, danno man forte ai soldati e possono essere distrutti solamente da raffiche multiple di proiettili oppure da un singolo razzo.

Per colpire il nemico bisogna spostare un mirino a croce su e giù per lo schermo. Premendo il pulsante di fuoco, il mirino si trasformerà in un foro di proiettile (oppure in uno schizzo di terra se non avete mirato bene). Avete in dotazione solo sette caricatori e cinque granate, quindi evitate di premere il pulsante di fuoco appena qualcosa si muove e non dimenticate di raccogliere munizioni supplementari lungo il percorso. Questo, alle volte, può risultare difficile perché dovete sparare ai razzi e ai caricatori extra prima che spariscano dallo schermo. Se lo schermo è pieno di nemici dovete decidere se potete resistere fino alla comparsa del prossimo caricatore, quando potrebbero esserci meno avversari sullo schermo e quindi meno possibilità di essere colpiti. Un'altra fonte di munizioni extra è rappresentata da piccoli animali che sgambettano per lo schermo: se riuscirete a colpirli riceverete in premio caricatori extra.

Il vostro stato di salute è riportato da un indicatore che diminuisce in conseguenza dei colpi subiti e si riduce drasticamente se uccidete qualche civile, infermiera od ostaggio. Sparando ad alcune bottiglie di medicinale poste per terra ridurrete i vostri danni e quando avrete completato un'intera sezione vi potrete godere un minimo di riposo. Appariranno anche dei cande-

Il primo livello sull'Amstrad – senza più razzi e con ancora cinque carriarmati e quattro elicotteri da distruggere, non avete molte speranze.

VERSIONE C64

E' l'unica delle tre qui recensite che vi consente d'usare sia il joystick che il mouse. Giocare con il mouse è più facile, ma all'inizio del gioco otterrete più munizioni e granate se giocate con il joystick.

La rilevazione di collisioni sul C64 è molto accurata: se non fate attenzione vi può capitare di sparare tra le gambe del cattivo. Giocare con il joystick è inizialmente più arduo, ma come spesso succede in questi casi la perseveranza paga.

GRAFICA 9 **FATTORE QI** 1
AUDIO 8 **FATTORE GIOCO** 9
K-VOTO 864

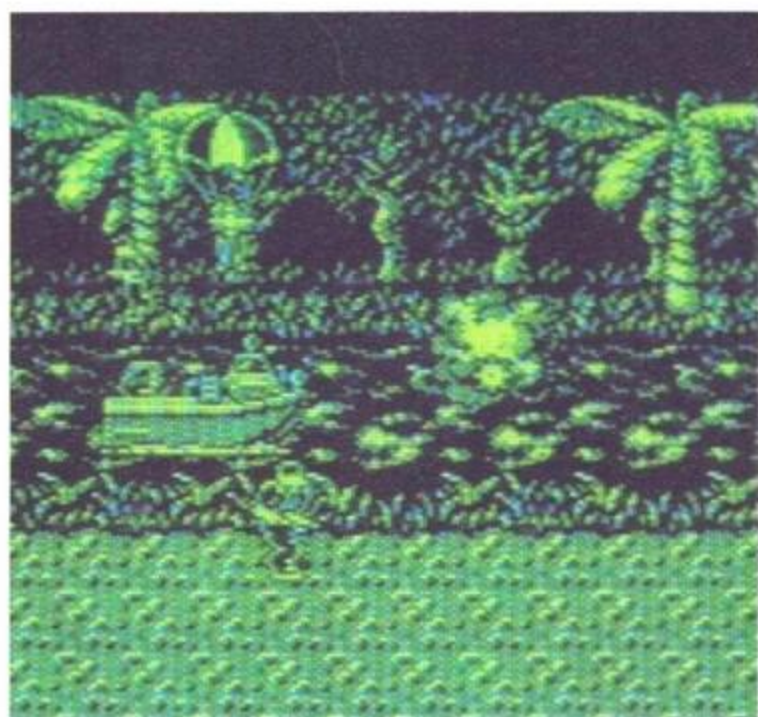
AMSTRAD VERSION

La versione più colorata e dallo scrolling più rapido di tutte quelle a 8-bit e ciòinfluenza notevolmente il gioco, se avete giocato le altre versioni. Un gioco stupido ma terribilmente divertente.

GRAFICA 9 **FATTORE QI** 1
AUDIO 7 **FATTORE GIOCO** 9
K-VOTO 894

VERSIONE SPECTRUM

La grafica è totalmente monocromatica (sebbene il colore cambi per ciascuna delle sezioni) il ché può rendere difficoltoso distinguere i cattivi. Sulle nuove macchine a 128K il gioco si carica in una sola volta ma è un multi-load in quelle a 48K. Lo giocherete a lungo e una volta che l'avrete finito, tornerete a giocarlo quando vi verrà la voglia di trucidare qualche cattivo.

GRAFICA 8 **FATTORE QI** 1
AUDIO 6 **FATTORE GIOCO** 9
K-VOTO 887

Il secondo livello sullo Spectrum – avete appena distrutto un'imbarcazione e vi resta un altro razzo per colpire l'altra.

WOLF

lotti di dinamite che, se colpiti, faranno piazza pulita di tutto lo schermo.

I livelli diventano progressivamente più impegnativi. Dopo il terzo livello alcuni cattivi si faranno furbi e indosseranno giubbotti antiproiettile, costringendovi a colpirli alla testaper ucciderli.

Operation Wolf non è un gioco per verificare le vostre facoltà intellettuali: è un omicidio di massa dall'inizio alla fine. La versione a 8bit risulta essere sorprendentemente fedele al coin op originale: non solo è riuscito a catturare l'azione e la struttura del gioco, è anche altrettanto coinvolgente. É senza Dubbio uno dei migliori sparatutto apparsi da parecchio tempo a questa parte.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L25000d	IMMINENTE
IBM PC	L25000d	IMMINENTE
C64/128	L12000c • L15000d	PROVATO
SPECTRUM	L18000c	PROVATO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	PROVATO

CURVA INTERESSE PREVISTO

Non è facile farci la mano, ma quando ci siete riusciti non la lascerete più

Versione C64 – all'inizio del primo livello. Non sparate all'infermiera!

(In fondo a destra) Versione C64 – senza razzi non potrete far niente contro quell'elicottero.

NUOVA VERSIONE

SPACE HARRIER I e II

ST ● Elite L29000d cad.

SPACE *Harrier* è uno dei giochi arcade più veloci, colorati e densi d'azione. Su home computer, ebbe molto successo nei formati a 8-bit e sta dimostrandosi altrettanto buono anche nella versione per ST.

Harrier sfrutta l'interessante prospettiva frontale: cioé vi viene tutto addosso frontalmente. Voi comandate un uomo dotato di jet-pack che può volare liberamente per lo schermo e sparare con un laser posto all'altezza dei fianchi.

Il paesaggio scorre velocemente verso di voi, portando oggetti a terra statici e vari tipi di ondate di alieni direttamente contro di voi. Per gli oggetti a terra basta vederli arrivare e spostarsi in tempo oppure, quando è possibile, farli in mille pezzi con il laser.

Per gli alieni le cose sono un po' diverse. Non solo hanno dei movimenti diversi ma sparano anche bene. Possono saltar fuori all'improvviso o avanzare gradualmente dall'orizzonte. Questa prospettiva rende il gioco divertente ma anche molto difficile. Gli alieni possono spararvi da qualunque punto prospettico dello schermo.

La varietà degli alieni è piuttosto impressionante, anche se non sono stati cambiati molto nel secondo disco. Vanno da enormi robot sputafuoco ad arance di gomma che assomigliano all'alieno del film Dark Star. Alla fine di ciascun livello c'è un gigantesco guardiano che dovete colpire più e più volte.

Il primo è un gran gioco di velocità e sparatutto. *Space Harrier II*, che è essenzialmente un data disk, non ha niente di nuovo, ma potrà piacere agli appassionati del genere come ulteriore sfida.

AFFINITÁ ARCADE

Ovviamente la conversione più simile è quella dell'ST, che ha i colori, la velo-cità e la difficoltà della versione arcade.

PUNTEGGIO COIN OP 9

VERSIONE ATARI ST

Gli sprite sono grandi e si muovono velocissimi: a volte troppo. L'uso dei colori è eccellente e ci sono degli sprite stupendi. La musica è buona e gli effetti di sparo sono ben fatti.

GRAFICA	9	FATTORE QI	1
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 729

CURVA INTERESSE PREVISTO

Gioco irresistibile ed impegnativo.

Questi enormii robot sono solo una delle numerose specie di alieni.

Nonostante il titolo, non ci sono roghi in questo gioco. Tratta invece della lotta per la corona di Re di Francia e la liberazione dall'invasore inglese.

Dopo una breve storia degli eventi presentata in forma di racconto, vi trovate davanti ad una mappa della Francia che mostra la situazione geo-politica e la disposizione degli eserciti. Giovanna d'Arco è alla testa di un piccolo esercito che voi, nel ruolo di Carlo, l'erede al trono, potete comandare. Innanzitutto dovete riprendervi il trono, il che significa conquistare Orleans e Reims.

Il menù principale ha sette opzioni, ma all'inizio potete soltanto iniziare la campagna militare guidando l'esercito di Giovanna d'Arco all'attacco di altri eserciti o città. Gli eserciti si scontrano in campo aperto, mentre per conquistare una città o una fortezza dovete materialmente aprirvi la strada all'interno.

Una lista dei personaggi francesi disponibili. Sulla destra le caratteristiche di uno di loro. Chiaramente costui è la persona giusta per una missione diplomatica.

Nei combattimenti in campo aperto usate icone per controllare i soldati, gli arcieri, i cavalieri e le bombarde. In genere, trionferà l'esercito con più uomini, ma l'esito finale può anche dipendere da alcuni fattori come il tempo, la posizione vantaggiosa e il momento dell'attacco. L'attacco delle città è più in genere arcade. Prima c'è una sequenza di combattimento nella quale dovete superare diversi soldati posti alle porte della città, poi dovete scalare le mura, evitando le rocce e l'olio bollente che vi lanciano contro. Viceversa, quando qualcuno attacca una vostra città, siete voi a lanciare rocce e olio bollente.

Se non riuscite a conquistare il trono, il gioco terminerà; ma in qualità di Re potrete accedere alle altre opzioni del menù e cominciare quindi il gioco vero e proprio. Il Re deve liberare l'intera Francia dagli inglesi e dalle forze ribelli, usando tutte le opzioni di comando a disposizione: diplomazia, spionaggio, trame segrete, Tesoro della Corona, Giustizia Reale, eserciti e campagna di guerra.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L25000d	IMMINENTE
IBM PC	L25000d	USCITO

Non sono previste versioni a 8-bit

JOAN OF ARC

Un gioco ben fatto dalla RAINBOW ARTS

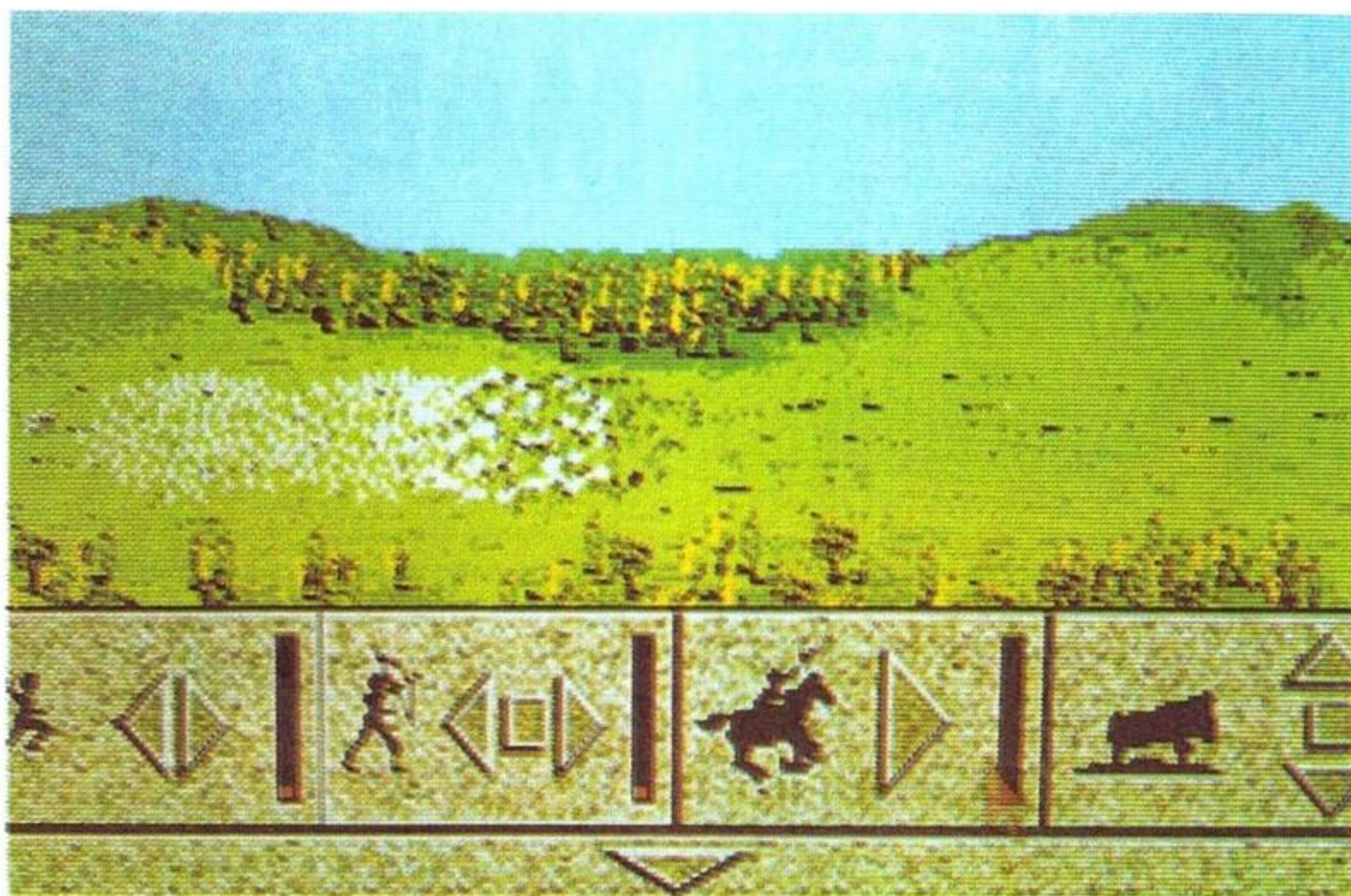
cosa succede in tutto il paese, ma anche tramare contro i vostri avversari, rapendoli o facendoli fuori. Se avete catturato un avversario, potete applicare la Giustizia Reale e condannarlo a morte. Anche i personaggi francesi possono essere arrestati e condannati, o graziati se siete di buon umore.

Il Tesoro della Corona è assolutamente vitale perché senza di esso non potete pagare eserciti, spie o nessun altro. L'unico modo per avere soldi è imporre dei balzelli sulle provincie controllate dal Re: non siate troppo avido e ricordate che un certo tipo di balzello deve essere riscosso nel giusto periodo dell'anno; se fate passare la scadenza siete nei guai.

Il confronto con *Defender of the Crown* viene immediato, e *Joan of Arc* ne esce vittorioso. La parte strategica del gioco, come le sequenze arcade, è ben studiata. Quando diventate Re il gioco non è finito: è appena cominciato e diventa sempre meglio.

(Sopra) Sulla mappa della Francia l'esercito di Giovanna d'Arco è indicato con una bandiera blu e in blu sono anche i territori occupati dai francesi. Le icone a destra vi riportano al menù delle opzioni.

(Foto piccola) Per arrivare al cancello dovete aprirvi la strada all'interno del castello, affrontando con la spada numerosi soldati ed evitando le frecce.

(Destra) Il campo di battaglia dove si scontrano gli eserciti. I soldati sono piccolissimi, ma l'azione è strutturata intelligentemente.

VERSIONE ATARI ST

La grafica e la presentazione sono molto rifinite e suggestive ed eguagliano in qualità quelle di Defender of the Crown. Le immagini statiche e l'animazionesi presentano bene, ma il sonoro e la musica sono un po' striminziti. L'accesso al disco è un po' problematico dato che crea pause nell'azione, ma è un problema minore che non intacca il gioco.

GRAFICA 8 — FATTORE QI 7
AUDIO 2 — FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 912

VERSIONE IBM PC

La grafica EGA è compatibile con l'ST e il gioco gira allo stesso modo.La versione CGA non è altrettanto bella da vedere ma, ad ogni modo, si gioca altrettanto bene.

GRAFICA 8(4) — FATTORE QI 7
AUDIO 2 — FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 912

In quasi tutte le opzioni avrete a che fare con i circa 30 personaggi del gioco, che sono divisi in tre gruppi principali: francesi, inglesi e altri potenziali nemici, e sei spie. Ciascun personaggio ha abilità politiche, strategiche o di comando. I politici sono utili per le trattative diplomatiche per il rilascio dei prigionieri, i trattati di pace e le alleanze. I buoni comandanti sono ovviamente utili per le campagne militari, mentre la strategia influenza quasi tutto...

Le spie hanno altre abilità. Le utilizzate sia per compiti di spionaggio che per le operazioni sporche. Le spie possono farvi sapere

CURVA INTERESSE PREVISTO

C'è un mucchio di roba da fare fin dall'inizio e sufficiente spessore per impegnarvi a lungo .

HOSTAGES

Il blitz dell'INFOGRAMES

IL TERRORISMO internazionale è il soggetto di questa miscela francese di strategia e azione. Un gruppo di terroristi ha assalito un'ambasciata prendendo in ostaggio coloro che vi si trovavano all'interno. Come capo di una squadra di teste di cuoio francesi dovete "neutralizzare" i terroristi e liberare gli ostaggi.

Il gioco è suddiviso in tre sezioni. La prima consiste nel guidare tre dei vostri uomini in tre posizioni prefissate all'esterno dell'ambasciata: sono i tiratori scelti che terranno d'occhio le finestre. Dopo che avrete posizionato i tiratori scelti, un elicottero depositerà altri tre uomini che dovrete guidare verso l'ambasciata e poi al suo interno, passando per le finestre. Una volta all'interno, dovrete ripulire i tre piani dai terroristi, salvare gli ostaggi e poi portarli uno ad uno in una stanza sicura dove verranno prelevati e portati in salvo.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L34000d	USCITO
AMIGA	L34000d	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni.		

Primo livello: le torce dei terroristi illuminano uno dei vostri tiratori scelti ...

Faccia a faccia con un terrorista all'interno dell'ambasciata.

VERSIONE ATARI ST

Ogni sezione è disegnata, animata e assemblata molto bene, e ciò crea una bella atmosfera. Purtroppo non basta a toglierci dalla testa l'idea che molti giochi francesi hanno una bellissima grafica ma poca giocabilità.

GRAFICA	9	FATTORE QI	4
AUDIO	8	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 689

Diversi livelli di difficoltà influenzano il tempo che avete a disposizione per completare la missione. Sebbene la natura del gioco sia un po' sfuggente, è divertente da giocare e vi terrà inchiodati alla sedia. Tuttavia, una volta esaurita la novità della grafica, vi accorgerete che in realtà non c'è molta sostanza e dopo che l'avrete completato un paio di volte vi verrà voglia di provare qualcosa di nuovo.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Vi rapisce all'istante, ma passa in fretta.

MAD MIX

Una US GOLD da bere

COSA ci fa una bollicina di birra Corona nel gioco Pepsi Mad Mix? Beh, questa simpatica e sorridente bollicina s'è camuffata, ha cambiato bibita e s'è chiamata Max. Cosa volete sapere di più?

La vecchia Max è capitata a Pepsitown, una serie di quindici infidi labirinti, e deve farsi strada nei corridoi della città inghiottendo le bollicine che incontra sul suo percorso. Se le bollicine vi ricordano alcune famose pillole magiche, non sorprendetevi se vi diciamo che su e giù per i corridoi di Pepsitown c'è anche un quartetto di fantasmini.

Non c'è alcun frutto da inghiottire - dopotutto la Pepsi ha un solo gusto - ma in cambio Max può passare sopra dei pannelli e trasformarsi temporaneamente in altre creature...come, ad esempio, un ippopotamo schiaccia-fantasmi. Passando sopra un'altra icona Max diventa una Pac-Dracula: gli crescono dei dentoni e può succhiare l'anima dei fantasmini, rispedendoli nella loro elettrotana.

L'eroina rotonda può trasformarsi in un totale di cinque alter ego per affrontare i pericoli che incontra lungo il cammino - non ci sono soltanto i fantasmini a dargli addosso e, come potete supporre, la vita diventa più difficile nei livelli superiori. Ad esempio, Max non può passare ad un altro labirinto finché non ha spazzato via tutte le bollicine dal sobborgo di Pepsitown in cui si trova: nel secondo livello deve schiacciare una coccinella sputa-bollicine che va su e giù per lo schermo disfando tutto il suo lavoro.

Alcuni tocchi carini abbelliscono la struttura pacmaniana, ma il gioco non offre niente di nuovo, se non l'andare per bollicine e la possibilità (solo per i sudditi della Regina, purtroppo) di vincere un premio offerto dalla US Gold e dalla Pepsi Cola.

E' risaputo: togliete le bollicine alla Pepsi e non sa di niente...

PIANO DELLE USCITE		
SPECT	L12000c	USCITO
C64/128	L12000c • L15000d	USCITO
AMS	L12000c • L15000d	OUT NOW
ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	Non ancora disponibile.	

SPECTRUM VERSION

Mediocre. Non ci sono i suoni wicka wicka di quando ingoiate le bollicine e, nonostante gli abbellimenti, non è niente di più che un clone di Pacman. Ben fatto, ma ... (sbadiglio del recensore).

GRAFICA	4	FATTORE QI	5
AUDIO	3	FATTORE GIOCO	6

K-VOTO 524

Trasformato in Pac-Dracula, Max fa scappare il fantasmino.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Inizialmente attraente ma non durerà a lungo.

925

Immaginate un gioco con un comando del mouse come quello di Ferrari Formula One, ma che sia dotato anche di comandi "alto-basso". Un gioco che vi trasporti in una dimensione di giochi di guida realmente nuova, facendovi anche intravedere il futuro.

Essenzialmente è come qualunque altro gioco di corsa. C'è un campionato diviso in sei prove e quattro avversari guidati dal computer. I percorsi e le condizioni del tempo variano e ci sono anche le fermate ai box: la differenza è che i tracciati passano sottoterra, fanno giri della morte e cercano addirittura di spiacciare il vostro veicolo. Le condizioni climatiche includono tempeste di particelle e atmosfere di ammoniaca e zolfo. Le fermate

C'è una curva a gomito a sinistra – riuscirete a superare il tizio davanti a voi? FOTO PICCOLA: Se passate sotto quel ponte vi troverete al buio, ma all'uscita c'è la luce.

POWERDROME

ELECTRONIC ARTS pedala duro

ai box servono per sostituire intere parti del velivolo, danneggiate dalle botte prese .

Per la loro tortuosità, i sei tracciati metteranno a dura prova la vostra abilità di pilota. Ci sono varchi strettissimi attraverso i quali sgusciare, muri che si richiudono e curve a gomito, sia orizzontali che verticali. All'inizio sembrano acrobazie impossibili, ma dopo un po' di pratica le cose andranno molto meglio.

Le prestazioni del velivolo dipendono da molte variabili: tra cui differenti miscele di carburante, dimensioni degli alettoni e dei freni, livello di beccheggio e filtri vari. I filtri sono necessari per volare attraverso atmosfere di ammoniaca e metano: se sceglieste il filtro sbagliato il motore non funzionerà a dovere.

Volando per il tracciato andrete a sbattere inevitabimente contro muri, pavimenti e soffitti. A lungo andare alcune parti dell'astronave rimangano danneggiate e rendono difficoltosa la guida: con le due ali ammaccate e il muso a pezzi, vi sembrerà di guidare un carrello da supermercato sbilenco. L'unico rimedio è di fermarsi ai box.

I box sono roba da alta tecnologia: potete rimpiazzare le parti danneggiate, fare rifornimento e controllare la situazione della gara. Potete anche modificare l'assetto del velivolo per renderlo più maneggevole, sebbene sia meglio farlo durante le provedi qualificazione, piuttosto che durante la gara.

Gli altri concorrenti sono più o meno bravi, ma non sarà facile batterli, per non parlare di vincere una gara. Figuriamoci poi riuscire a vincere il campionato! Se gli avversari elettronici non vi sembrano abbastanza impegnativi potete competere con un amico sfruttando l'opzione datalink e collegandovi via cavo ad un altro ST o Amiga.

E' difficile abituarsi ai comandi ma il gioco vi prende fin dall'inizio e dopo una mezz'oretta di gioco ci avrete fatto la mano. Un concetto classico, implementatò stupendamente, che vi assorbirà per mesi e mesi.

Siete sulla griglia di partenza. Appena il semaforo diventa verde date gas e cercate di portarvi nelle prime posizioni.

Lo schermo del box dove potrete fare riparazioni al velivolo e rifornimento di carburante.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	INIZIO '89
IBM PC	L49000d	PRIMAVERA'89

VERSIONE ATARI ST

La grafica dà un'eccellente impressione di velocità e movimento e potete sballottare la vostra navicella in tutti i modi. Per ottenere il miglior effetto dovreste sedere lontani dal monitor: vi sembrerà di prendere quota o scendere in picchiata insieme alla vostra astronave. Una vera delusione è il sonoro: è disgustoso! Abbassatelo e godetevi il gioco muto. .

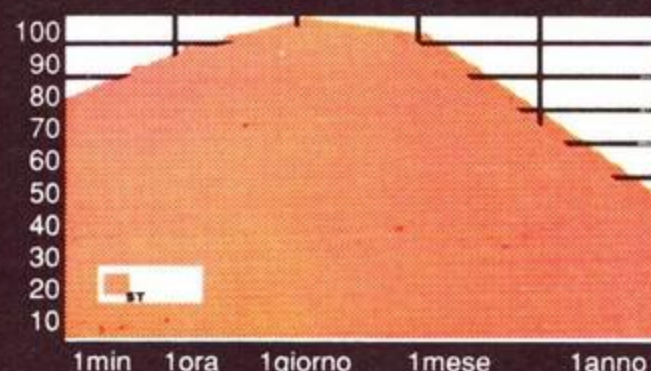
GRAFICA	9	FATTORE QI	4
AUDIO	2	FATTORE GIOCO	7

K - VOTO 925

CURVA INTERESSE PREVISTO

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10

ST

1min 1ora 1giorno 1mese 1anno

Inizialmente è una brutta bestia, ma ha quel qualcosa di speciale che vi terrà incollati al video.

UN GIOCO

E' semplicemente impossibile far girare su un home computer un gioco completo di Dungeons and Dragons ma sono in molti a provarci. Ci hanno tentato anche gli esperti americani di simulazione e strategia della SSI con questo secondo gioco su licenza AD&D. Ecco come è andata.

POOL OF RADIANCE

US GOLD/SSI fanno sul serio

921

Hereos Of The Lance sarà anche il primo titolo Advanced Dungeons and Dragons (AD&D) pubblicato dalla SSI, ma non è un vero gioco di ruolo (role playing game o RPG). Ha dei forti elementi RPG ma l'enfasi è posta maggiormente sull'azione animata in stile arcade. *Pool of Radiance* invece, il secondo gioco su licenza AD&D, si avvicina di più al popolarissimo gioco da tavoliere.

Pool of Radiance non è il tipo di gioco che giocate appena caricato, ma questo è vero per la maggior parte del software influenzato dai giochi di ruolo. La sua struttura di gioco è ancor più complicata di giochi tipo quelli della serie di *Bard's Tale* e anche qui non c'è da stupirsi - una delle critiche portate ad AD&D è che il regolamento è diventato troppo complicato ed è spesso sostitutivo dell'immaginazione. Per quel che riguarda *Pool of Radiance* non preoccupate-

Al di fuori del Municipio di New Phlan. C'è qualcuno che vuole menare gli Orchi?

NELLA MISCHIA

NELLA MISCHIA
Anche se ci provate non riuscirete a stare a lungo senza combattere. Quando vi trovate in una situazione di combattimento (il modo in cui incontrate un nemico determina chi ha dalla sua parte il fattore sorpresa) lo schermo cambia per mostrare le icone del vostro gruppo e degli avversari. Poi i personaggi si muovono a turno a seconda del loro "valore-iniziativa": più alto è più mosse hanno a disposizione durante il combattimento.

Potete decidere di lasciare al computer il controllo dei personaggi oppure essere voi a fare tutte le scelte tattiche. Le armi a vostra disposizione sono di due tipi: armi a lunga gittata (fionde, balestre, archi, ecc.) e a corta gittata (spade, mazze e lance). La scelta dell'arma dipende dal tipo di nemico che dovete fronteggiare: per esempio, una spada lunga è più efficace contro avversari grandi come i Troll e gli Ogri di una spada piccola, mentre quest'ultima è più efficace contro avversari piccoli tipo i Kobold.

Il combattimento continua fino a che distruggete tutti i nemici (o si arrendono) o il vostro gruppo viene distrutto. Quando uno dei vostri viene colpito duramente cade a terra svenuto e la sua icona sparisce dallo schermo. Se un altro membro della squadra riesce a medicare il ferito questi rimane svenuto ma guarisce dopo qualche giorno di riposo. Se vi dimenticate di medicare un ferito, questi morirà. Se vincete il combattimento vi spartirete il bottino e le armi del nemico.

In combattimento. Non dimenticate di bendare i feriti!

Dopo i combattimenti potete spartirvi il bottino.

RAGGIANTE?

vi: nessuno riuscirà a ficcare dentro tutto il regolamento di AD&D senza avere almeno uno o due gigabyte a disposizione.

Prima di avventurarvi per la città di New Phlan in cerca di fama, fortuna e avventure dovete creare un gruppo di sei personaggi (vedi box dei personaggi).

Durante quasi tutto il gioco lo schermo è suddiviso in tre sezioni. L'angolo superiore sinistro dello schermo rappresenta la vostra visione del mondo del gioco, mentre nell'angolo superiore destro ci sono i nomi dei membri del vostro gruppo, il loro armamentario e il livello dei punti-hit. Per controllare il gioco

Nei bassifondi. Dietro quella porta c'è la peggior masnada di Orchi sulla faccia di Mordor.

PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L59000d	USCITO
Annunciate le versioni per PC, ST e Amiga .		

VERSIONE C64

Anche se la grafica non è proprio stato dell'arte e gli effetti sonori sono un po' debolucci, vi troverete subito convolti dal mondo del gioco e lo giocherete per molti mesi.

GRAFICA	**7**	**FATTORE QI**	**5**
AUDIO	**4**	**FATTORE GIOCO**	**8**

K-VOTO 921

invece utilizzate le opzioni dei menu situate nella parte bassa dello schermo.

Ad esempio, se selezionate dalla lista in cima allo schermo un membro del gruppo e poi selezionate in basso l'opzione VIEW, lo schermo si cancella e mostra gli attributi di quel personaggio, il suo compito e così via, più il suo ritratto, che avrete preventivamente scelto all'inizio del gioco. Un altro menù vi dà la possibilità di vedere il suo equipaggiamento: selezionando l'opzione appropriata potete scegliere l'arma che dovrà usare in combattimento. Selezionando EXIT dal sottomenù verrete riportati al menu principale dove tramite l'opzione MOVE vi mettete al comando, via joystick, del vostro gruppo. Vi spostate per le vie di New Phlan e interagite con i suoi abitanti, osservando il mondo del gioco con gli occhi dell'uomo in testa del gruppo.

Un buon posto dove iniziare a cercare cosa fare è il Municipio. Il Comune ha spesso del lavoro per degli avventurieri volenterosi e se fate un buon lavoro pagano anche bene. Se non volete, non siete obbligati ad accettare l'offerta, ma ripulire i bassifondi della città dai mostri e dagli altri disgustosi personaggi è una buona introduzione al gioco.

Una volta entrati nei bassifondi non vi ci vorrà molto prima di incontrare qualche cattivo (vedi box degli incontri) e di iniziare a combattere. Se vincete, i vostri personaggi guadagnano un certo numeri di punti-esperienza che saranno cruciali per lo sviluppo delle loro abilità e del loro punteggio. Per esempio, man mano che guadagnano esperienza, i lottatori diventano più forti, i maghi hanno degli incantesimi più potenti e i ladri sono più abili.

Alle volte incontrerete dei personaggi non violenti che possono darvi informazioni preziose o chiedervi un piccolo servigio. Dipende da voi se far orecchie da mercante o decidere di eseguire qualche compito extra.

Cercare di trasferire su home computer il complesso mondo di AD&D, insieme agli aspetti sociali del gioco, è un progetto ambizioso. La SSI si è molto avvicinata all'obiettivo e ha prodotto un ammirevole gioco elettronico di ruolo che piacerà non solo ai fanatici di AD&D ma anche a chi sta cercando un gioco che lo entusiasmi e lo intrattenga a lungo.

DRAMATIS PERSONAE

Prima di iniziare il gioco dovete formare la vostra squadra di avventurieri creando un gruppo con un massimo di sei personaggi scelti fra sei razze, tra cui nani, elfi, halflings e umani. Una volta che avete deciso il nome, la razza e il genere del vostro personaggio il computer genera a caso sei valori-abilità, tra cui forza, saggezza, destrezza e carisma che influenzeranno il modo di giocare del personaggio.

Poi dovete decidere la classe a cui appartiene il vostro personaggio. Volete che sia un lottatore? Un mago? O una combinazione di varie classi? La razza del personaggio in questo caso è importante: per esempio, i personaggi umani possono appartenere solo a una classe mentre i nani e gli gnomi possono appartenere a diverse classi.

Infine, dovete decidere lo schieramento del personaggioche determina la sua filosofia di vita. Un personaggio con uno schieramento buono e leale interpreterà rigorosamente l'ordine e la legge e userà questi principi per portare benefici alla società. Un personaggio caotico disdegnerà le leggi, la gentilezza e le buone azioni. Una volta che avete costruito il vostro gruppo potete salvare gli attributi dei vostri personaggi e iniziare il gioco vero e proprio.

Lo schermo di creazione dei personaggi. Qui dovete scegliere solo l'aspetto fisico del vostro

Le statistiche vitali del vostro personaggio, con le armi che ha in dotazione, la classe d'appartenenza e i punti-hit.

Farsi prendere dal gioco è facile. Metterlo giù no.

R-TYPE

Un prodotto genuino dall'ELECTRIC DREAMS

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	PREVISTO	
C64/128	L18000c • L25000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	PROVATO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	IMMINENTE

AFFINITÀ ARCADE

Una conversione superba, con poco (o nulla) di diverso dal

PUNTEGGIO COIN-OP 9

VERSIONE SPECTRUM

One thing R-Type doesn't lack, even on the Spectrum, is colour. The sound effects are just about what you'd expect from a Spectrum. What you wouldn't expect is just how close the programmers have managed to get to the original coin-op. It's maddeningly addictive and guaranteed to give you a sore trigger finger.

GRAFICA	9	FATTORE QI	1
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	9

K-VOTO 871

(Sopra) Apritevi la strada con il laser all'inizio del secondo livello.

(Sotto) Tenete premuto il pulsante di sparo e avrete un super raggio laser.

La parte frontale del terzo guardiano di fine livello (e voi che pensavate che quello precedente era tosto!)

(Sopra) La parte centrale del terzo guardiano di fine livello. Sparate!Sparate!

(Sotto) Ora avete dei proiettili belli grossi, ma v'è rimasta una sola vita.

R-Type su ST. INon è ancora finito ma ecco qui un assaggio della grafica. In un prossimo numero di K la recensione per questa versione.

(Foto piccola) Il secondo guardiano di fine livello. É troppo anche per voi...

(Foto grande) ...ma ora gli avete preso le misure. Qui dovete staccare la sonda dall'astronave.

QUESTO coin-op della Irem risale all'estate scorsa. Ora, circa 15 mesi dopo, l'Electric Dreams ha completato le conversioni per home computer.

Siete alla guida di un velivolo interstellare R-9. La vostra missione è la distruzione dell'Impero Bydo. Dovete superare otto livelli sempre più difficili, che si caricano separatamente, seminando morte su uno sfondo a scorrimento orizzontale. Ciascun livello è pieno di astronavi e postazioni a terra nemiche e, naturalmente, alla fine di ogni livello c'è un guardiano da far fuori prima di passare al successivo.

Il vostro velivolo è equipaggiato con un cannoncino frontale che può funzionare in due modi: dando dei colpettini al pulsante sparerete dei piccoli raggi laser, mentre tenendolo premuto farete salire la barretta di un indicatore sottostante l'area di gioco. Se rilasciate il pulsante appena la barretta arriva in alto, potrete sparare un raggio molto più potente - e visto che i cattivi possono resistere a diversi colpi prima di esplodere ne avrete bisogno.

Se riuscite a sparare alle innocue creature che saltano sullo schermo e a recuperare i gettoni che lasciano cadere potrete ottenere delle armi extra.

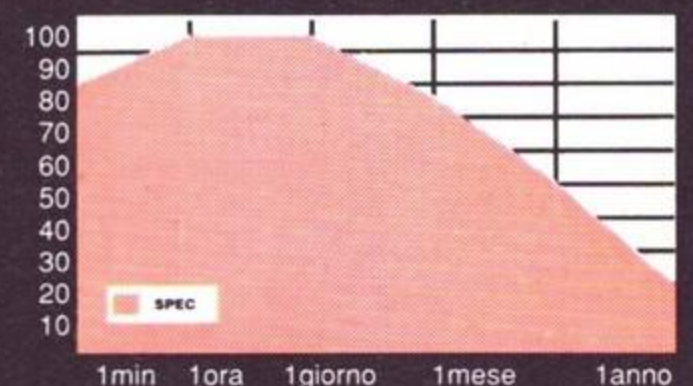
Una delle armi extra più utili è la sonda. Questo oggetto sferico entra nello schermo da sinistra a destra e spara ogni qualvolta spara il velivolo. Se raccogliete la sonda potete collocarla davanti o dietro il velivolo a mo' di scudo. Premendo la barra spazio la sonda si staccherà dal velivolo in avanti o all'indietro, a seconda di dove era posizionata. Questa manovra vi verrà molto utile contro i guardiani di fine livello perché dovete colpirli nel loro punto vulnerabile, che si trova di solito in posti assurdi. Premendo nuovamente la barra spazio la sonda si riavvicinerà al velivolo.

Tra le altre armi extra ci sono dei laser a tre direzioni di sparo, che rimpolpano la potenza di fuoco della sonda, e dei missili ad attrazione termica. Ogni volta che morite perderete le armi extra raccolte durante i livelli precedenti.

Per completare il gioco avete a disposizione 25 velivoli. Avete fino a cinque crediti e ciascun credito vi consente di comprare cinque velivoli. Una volta persa la quinta astronave di una serie, avete dieci secondi per premere il pulsante di fuoco e continuare il gioco dall'ultima posizione di partenza con altri cinque velivoli (spendendo uno dei cinque crediti) oppure scegliere di ricominciare da capo.

R-Type è uno stupendo coin-op e l'Electric Dreams ha fatto una magnifica conversione. Il gioco è eccezionale, la grafica è ottima ed è sufficientemente tosto e irresistibile da tenervi impegnati per un po'. R-Type non vincerà premi per l'originalità, ma in quanto a velocità, irresistibilità e azione frenetica non è secondo a nessuno.

(Foto piccola) Raccogliete i gettoni e avrete una potenza di fuoco maggiorata.

(Foto grande) Prendete il gettone bianco!

Tosto e irresistibile, lo giocherete per molti mesi a venire.

SENTINEL WORLDS 1: FUTURE MAGIC

I cadetti dell'ELECTRONIC ARTS

SIETE stati inviati, al comando di una astronave di classe Interceptor e del suo equipaggio, a mettere ordine nelle colonie. Alcune astronavi da trasporto in viaggio da Caldorre e Norjaenn agli avamposti nei sistemi Rouyn e Mistassini sono state attaccate da pirati che appaiono dal nulla, non fanno prigionieri e scompaiono prima di essere stati identificati. E' vostro compito scovarli e mettere fine alle loro attività.

Il rapporto iniziale è bruscamente interrotto da un attacco e vi trovate improvvisamente sul ponte di comando dell'astronave.

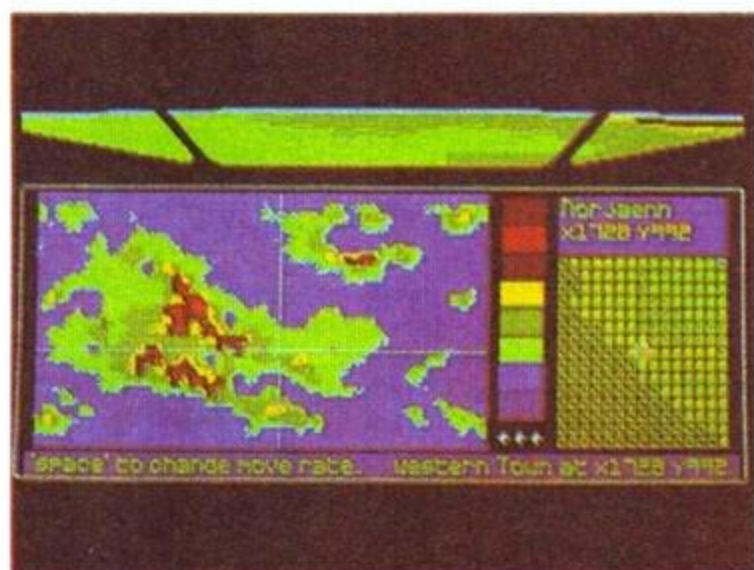
Nonostante la trama alla Star Trek, è subito evidente che *Sentinel Worlds 1: Future Magic* non è una battaglia spaziale in 3D che richiede reazioni istantanee. In realtà si avvicina molto di più a un combattimento del futuro: appena appare un'astronave nemica, premete un tasto per "shadow" e un altro tasto per "laser" e fa tutto il computer di bordo. E' un po' noioso starsene lì guardare le esplosioni, disegnate peraltro in bassa risoluzione.

Nonostante le apparenze, avete molte possibilità di determinare l'esito dello scontro, dato che l'ufficiale addetto alle comunicazioni può modificare il programma del computer , adattandolo alle esigenze della situazione. Il successo della missione dipende molto dal suo livello d'esperienza - ed è qui che entrano in gioco gli elementi di gioco di ruolo (RPG).

Proprio come in un vero RPG ogni membro dell'equipaggio ha i suoi valori di Forza, Resistenza, Destrezza, Comprensione e Carisma. Valori che aumentano con l'esperienza acquisita durante il gioco. All'inizio l'equipaggio è abbastanza ristretto, quindi la prima cosa da fare è trovare dei soldi per potersi pagare carburante e armamenti aggiuntivi. È qui che comincia il bello: dovrete portare missioni scientifiche da un pianeta all'altro (700 crediti cadauna), estrarre minerali ed esplorare nuovi mondi. Alcuni abitanti di questi mondi possono rivelarvi preziose informazioni sui pirati.

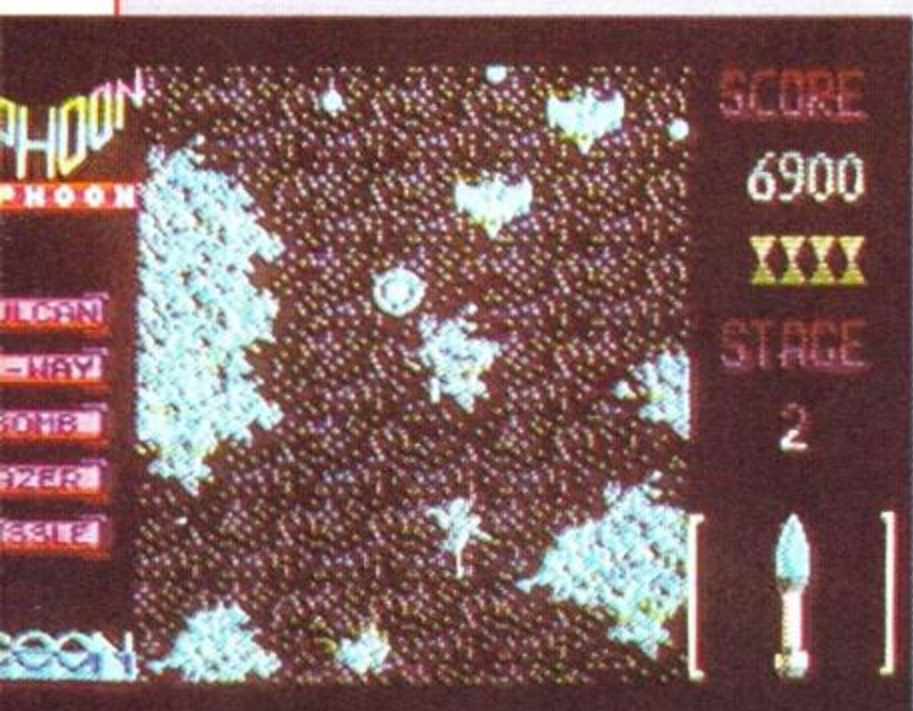
In questa galassia incontrerete molti luoghi suggestivi, dal pianeta Utopia che ricorda la Metropolis dell'omonimo film, al mondo in stile western di Norjaenn. Quasi tutti i personaggi sono abbastanza insipidi ma occasionalmente, soprattutto quando il vostra equipaggio avrà acquisito sufficiente esperienza, potrete incontrare qualcuno che vi rivelerà particolari molto importanti. Con un po' di fortuna, verrete a volte rimandati ad un paragrafo del libretto dei "Paragrafi" che accompagna il gioco, così da fare un passo avanti verso la soluzione del mistero.

Sentinel Worlds 1 è riuscito in modo insolito ad amalgamare un sistema RPG di esplorazione e sviluppo dei personaggi con una certa dose di mistero che richiede un notevole lavoro investigativo. Le sequenze d'azione sono debolucce ed il sonoro è in perfetto stile PC (cioè povero), ma forse è un po' troppo

In orbita sopra Norjaenn – non vedrete tutti questi colori su un monitor CGA!

In superficie a bordo dell'ATV, all'esplorazione della Western Town

Siete entrato in un'osteria locale e state conversando col proprietario

TYPHOON

L'uragano IMAGINE

2° stadio. Quei velivoli nemici sembrano piuttosto cattiv, ma non saranno loro a crearvi problemi...

SOFFIA un forte vento in questo tosto sparatutto aerotrasportato con sei livelli di difficoltà crescente.

L'inizio è abbastanza moscio. C'è una sequenza in stile *Afterburner* con attacchi frontali di astronavi e missili nemici che dovete evitare. In questa prima parte non perderete alcuna vita se verrete colpiti, ma nemmeno guadagnerete dei punti.

Dopo un po' la scena si sposta nel cielo al di sopra di un portaerei. Anche qui venite attaccati frontalmente da missili nemici, ma questa volta dovete colpire la piattaforma di lancio dei missili sulla portaerei. Non è difficile una volta che avete capito quando sparare, ma questa volta i missili fanno male ovvero perdete una vita se vi colpiscono.

Quando avrete distrutto la portaerei la scena cambia e il gioco diventa a scorrimento verticale. Ora siete alla guida di un elicottero e avete a che fare con elicotteri, jet e postazioni antiaeree. Oltre alle mitragliette frontali potete anche lanciare bombe - tasto B - e bombe "smart" - tasto M, una per vita.

PIANO DELLE USCITE		
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L12000c • L15000d	IMMINENTE

VERSIONE SPECTRUM

La grafica è buona e lo scorrimento fila liscio. Buoni anche gli effetti sonori.
Se a questo aggiungete un'azione incessante ed una varietà di nemici, ecco che avete la ricetta di un gioco ben riuscito. È tosto ma si può finire.

GRAFICA 6 FATTORE QI 3
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 654

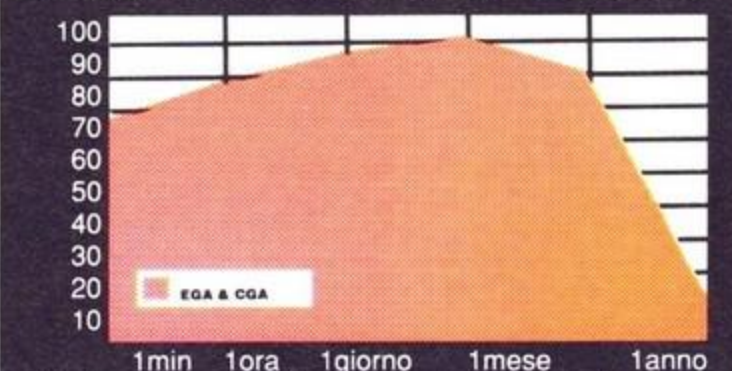
presto per aspettarsi un realismo alla *Starglider 2* con una trama di questa complessità. Il gioco è stato realizzato per lo standard EGA e presenta alcuni ottimi effetti grafici, ma se per caso avete una CGA potrebbero capitarvi delle immagini un po' confuse. La principale pecca è sicuramente un'estenuante lentezza nel rispondere ai comandi, imperdonabile per un 16 BIT. Può sembrare un po' tortuoso, ma sicuramente *Sentinel Worlds 1* è un passo avanti nei giochi di ruolo.

PIANO DELLE USCITE		
IBM PC	L49000d	PROVATO

IBM PC

A parte le deboli sequenze di combattimento, la grafica si avvale della qualità "simil-ST" offerta dalla scheda EGA, soprattutto quando scorrazzate per la superficie del pianeta.
Lo schermo CGA, d'altro canto, non è all'altezza e, alle volte, è difficile leggere il testo. Il gioco è però molto giocabile.

GRAFICA (8) 3 — FATTORE QI 8
AUDIO 6 — FATTORE GIOCO 3
K-VOTO 880

CURVA INTERESSE PREVISTO

Inizialmente complicato, ma una volta che avete scoperto la trama diventa irresistibile

AFFINITÀ ARCADE

C'era da scommetterci che le sequenze di attacco frontale non sarebbero venute bene sullo Spectrum. Per il resto il

PUNTEGGIO COIN-OP 6

E visto che ci siete recuperate anche le armi extra che appaiono ogni tanto sullo schermo: vi serviranno.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Abbastanza difficile da durare per un po'.

MENACE

PSYGNOSIS brucia la concorrenza

GLI Gli abitanti di Draconia sono creature orribili, maligne e spaventose. Abitano un pianeta innaturale formato da "sei dei più spaventosi despoti mai esistiti". Un attacco in grande stile costerebbe troppe vite, così tocca a voi volare con la vostra astronave attraverso sei livelli di difficoltà crescente nel tentativo di distruggere Draconia - come? È roba già vista?

La Psygnosis non ha problemi nel dire che questo è uno sparatutto come tanti altri ma, in verità, è fatto con molta competenza. Ogni volta colpo andato a segno, sparato dai mostri che vi attaccano senza sosta, riduce la potenza del vostro scudo. Colpite tutti gli alieni di un'ondata e apparirà un bonus da 1000 punti. Sparate al simbolo del bonus o raccoglietelo e otterrete cannoni, laser, incrementi di velocità, navette-robot, invulnerabilità temporanea e, per finire, un bel ripristino dell'efficienza del vostro scudo.

Alla fine di ogni livello c'è l'ormai obbligatorio scontro col guardiano di fine-livello, che va avanti finché uno dei due non morde la polvere. Se ne uscirete vivi potrete passare al livello successivo mantenendo tutti i bonus acquisiti: ne avrete bisogno visto che il gioco si fa sempre più duro.

Non farà lavorare la materia grigia, ma sicuramente c'è quella irresistibilità di breve durata di tutti i buoni arcade. Potrete finire tutti e sei i livelli oppure scordarvi immediatamente della sua esistenza ma, comunque, non riuscirà ad appassionarvi a lungo.

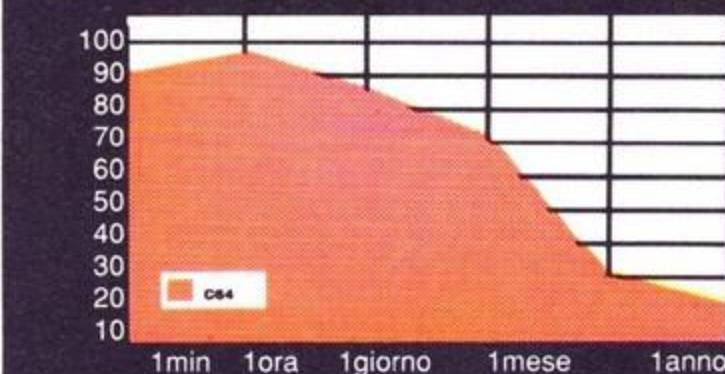
PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	USCITO
Non sono previste versioni 8-bit		

Siete alla fine del livello 1 e davanti a voi c'è un brutto mostro alieno che vi tira addosso tutto quello che gli capita. Lo scudo tiene, però, e lungo la strada siete riuscito a recuperare un'arma extra.

VERSIONE AMIGA

Sia il suono che la grafica sono a livello da 16 Bit, ma purtroppo è un gioco a livello da 8-Bit. L'azione è veloce e furiosa, ma non migliore dell'altra mezza dozzina di spara-e-fuggi per Amiga attualmente disponibili.

GRAFICA 7 — FATTORE QI 2
AUDIO 7 — FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 678

CURVA INTERESSE PREVISTO

Un gran divertimento ma non per molto

CAPONE

L'ACTIONWARE gioca a fare il gangster

IN QUESTO gioco al bersaglio in soggettiva, che passa alternativamente da scene fisse d'interno a scene a scorrimento in esterni, dovete sparare ai gangster che vanno a zonzo per lo schermo o spuntano dalle finestre. Indugiate quel tanto di troppo e siete finiti.

Di tanto in tanto spuntano dei passanti innocenti che vanno evitati. Ci sono anche degli esplosivi, sotto forma di casse di TNT dietro a cui si nascondono i banditi (bella pensata!) o di candelotti di dinamite abbandonati dai gangster. Non è che questi elementi, a cui si aggiunge una mitragliatrice da raccogliere, diano proprio spessore al gioco ma purtroppo non c'è altro.

Un gioco di tiro al bersaglio come questo è un bel passo indietro rispetto ad Operation Wolf o POW della stessa Actionware ed è un peccato usare l'Amiga per un gioco così banale.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L59000	USCITO
ATARI ST	n.c.	IMMINENTE
IBM PC	n.c.	IMMINENTE

VETERAN

Dalla SOFTWARE HORIZONS una pecora travestita da lupo

IN QUESTO clone di Operation Wolf bisogna portare a termine tre missioni. All'inizio delle missioni dovete scegliere tra una serie di mitragliatrici, ognuna con potenza e portata di tiro differenti. A dire il vero lo schermo non scorre: piuttosto sono i nemici a spuntare fuori dai lati. Come potete immaginare avete una scorta limitata di munizioni e di missili coi quali distruggere soldati, elicotteri, carriarmati e bunker ma potete raccoglierne altre dal terreno sparandogli.

L'azione di gioco è lenta, la voce sintetizzata è orrenda e dubito che ci giocherete ancora fra un anno.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L59000	USCITO
AMIGA	£t.b.a.	IMMINENTE

FINAL ASSAULT

La EPYX scala montagne

QUESTO gioco una volta era pubblicato dalla Infogrames, approvato da Eric Escoffier e chiamato Chamonix Challenge. La Epyx ne ha comprato i diritti e sembra abbia fatto circa un centinaio di modifiche.

Resta però un gioco del tipo "smanetta il joystick per scalare la montagna" con sei scalate da completare (ma se volete potete legare insieme fino a tre scalate). Dovete fare in modo che lo scalatore usi l'equipaggiamento giusto al momento giusto o potrebbe trovarsi in difficoltà. Scegliendo l'opzione allenamento sarà il gioco stesso a dirvi cosa dovrete usare quando (e perché).

Il gioco è stato migliorato, ciò nonostante non vi entusiasmerà. In breve tempo vorrete altre montagne da scalare.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
C64/128	L12000c L15000c	USCITO
AMIGA	L25000d	USCITO
IBM PC	n.c.	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO

K-VOTO 527

ARTURA

La GREMLIN viaggia nel tempo

VIAGGIATE all'indietro nel tempo, fino al V secolo, alla ricerca di mistiche pietre runiche che vi consentiranno di liberare Nimue, apprendista dello scomparso Merdyn che è l'unico a conoscere il luogo dove è nascosto il tesoro sacro di Albion, il quale vi serve per...

E va avanti così, nascondendo il fatto che in realtà è solo un'avventura dinamica in stile Black Lamp. Dovete Esplorare (e fare la mappa) una serie di stanze e di livelli alla ricerca delle pietre, evitando allo stesso tempo trappole mortali e odiose creature. Perdete vitalità per ogni colpo subito, ma potete riacquistarla se sapete dove cercare i simboli appropriati.

Artura non è molto difficile e il giocatore determinato lo completerà piuttosto in fretta.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000	IMMINENTE
SPEC	L18000c	USCITO
C64/128	L18000cL25000d	USCITO
AMS	L18000c	IMMINENTE
AMIGA	nc	IMMINENTE
IBM PC	nc	1989

LA STORIA non sarà più la stessa. Chi ha mai sentito parlare di Zeppelin, "uomini razzo", lunarium e basi lunari durante la seconda Guerra Mondiale? Dimenticate la realtà quando indossate lo zaino-propulsore perché accadranno le cose più strane, anzi più avanti andrete più le cose diventeranno assurde.

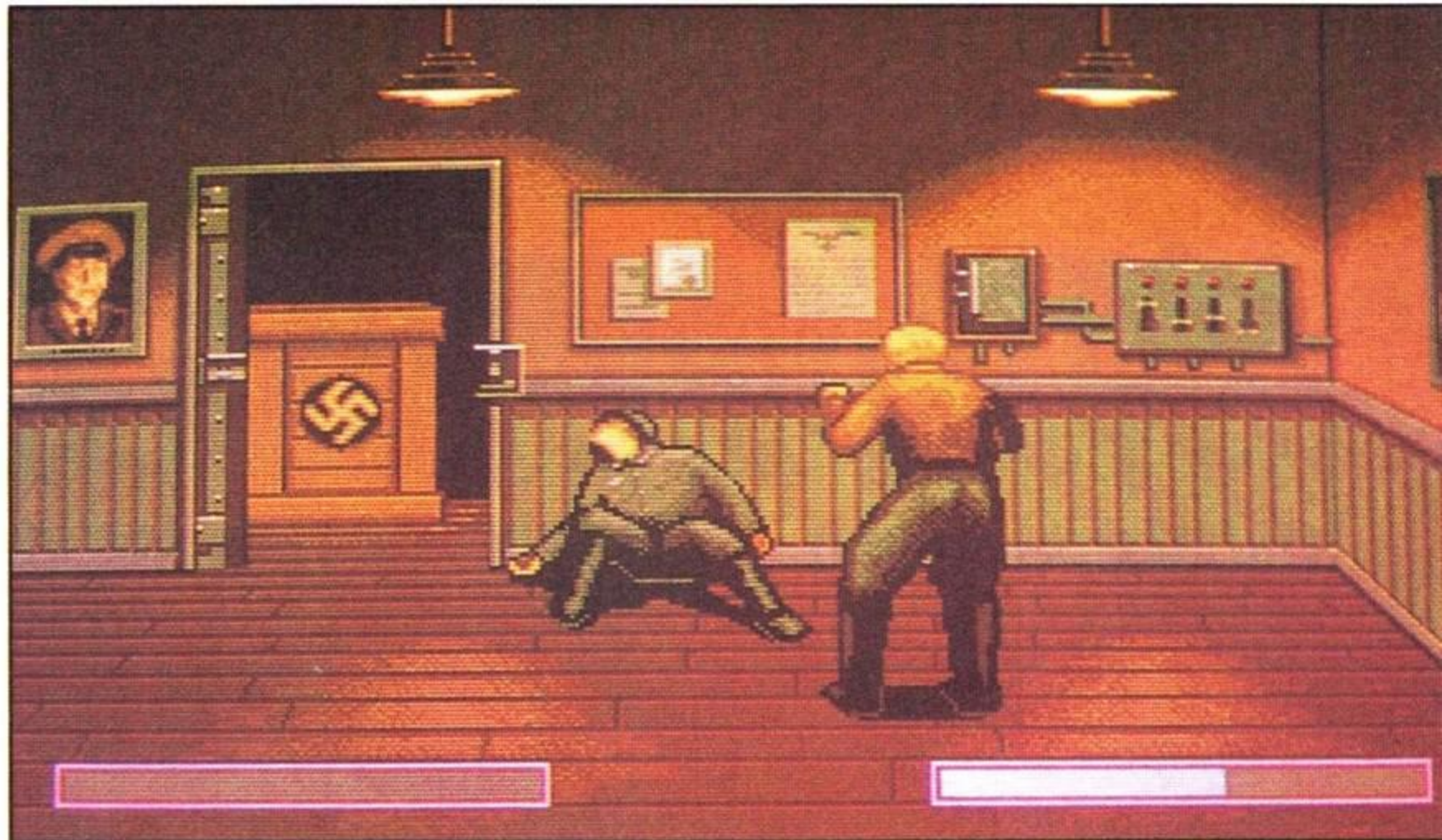
Dalla faccia di Hitler nello schermo d'apertura, si ha la sensazione di trovarsi in uno scenario tipico da II Guerra Mondiale. Questa impressione svanisce non appena vi accorgete che come prima cosa dovete indossare uno zaino-propulsore per inseguire uno Zeppelin per l'oceano Atlantico. Questa è solamente una parte della missione: l'obiettivo finale è di impedire che la Germania nazista conquisti il mondo intero. E intendono farlo impiegando bombe al lunarium - un minerale estratto da miniere lunari. Per fermarli dovrete riuscire ad arrivare sulla luna e distruggere la base lunare. Per arrivare sulla luna dovrete trovare le cinque parti che compongono un razzo lunare, rubare il lunarium necessario ad alimentarne i motori e contemporaneamente impedire alla flotta di Zeppelin di invadere l'America. Per far tutto ciò dovrete volare da un punto all'altro della Terra nei panni di Rocket Ranger e dirigere le operazioni dalla vostra base di Fort Dix. Dalla sala di guerra, che visualizza una cartina del mondo, potete dare ordini a cinque agenti segreti. Ciascun agente può essere inviato in un paese come spia. Essi vi manderanno delle informazioni su quanto da loro trovato in loco - depositi di lunarium, parti di razzo o altri potenziali obiettivi. Possono anche organizzare la resistenza così da rallentare l'avanzata nazista. Purtroppo, possono anche essere scoperti ed uccisi, quindi usateli con cautela, poiché senza di loro sarà molto difficile ritrovare tutte le parti del razzo. Una volta che Rocket Ranger ha riempito lo zaino-propulsore di lunarium, dovrà tentare di decollare da Fort Dix. Non è per niente facile, soprattutto se siete carichi di carburante, ma è essenziale che impariate a farlo poiché un errore nella manovra comporta una notevole perdita di tempo. Avete a disposizione tre tentativi per decollare e vi sembreranno pochi. Quello che succede dopo dipende dalla vostra destinazione. Il viaggio avviene automaticamente e dipende dalla quantità di carburante che avete nello zaino. Sbagliate la quantità e finirete per precipitare nell'oceano, decretando la fine del gioco.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L59000d	PROVATO
ATARI ST	L59000d	GENNAIO

VERSIONE AMIGA

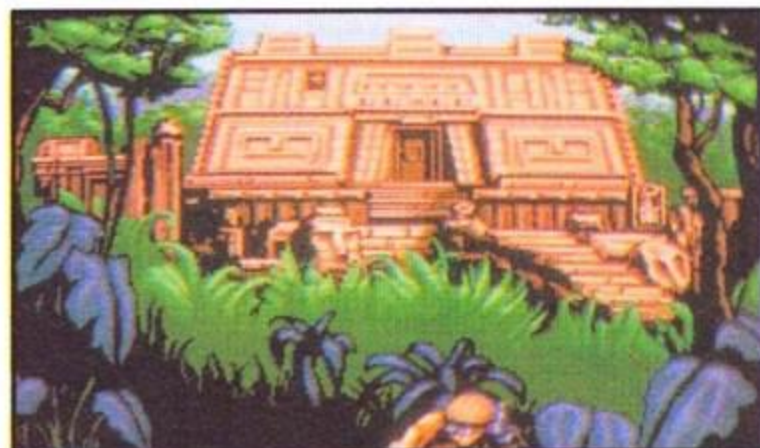
La grafica e l'animazione sono fuori dal mondo. Ci sono un mucchio di scene che sfruttano al meglio l'Amiga. La musica e gli effetti sonori sono altrettanto eccellenti. C'è anche qualche voce digitalizzata. Il gioco è molto divertente anche se a volte è ripetitivo.

GRAFICA	9	FATTORE QI	6
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 814

Dopo una scazzottata, il Nazi è sistemato. Ora potete fuggire con una delle cinque parti del missile.

ROCKET RANGER

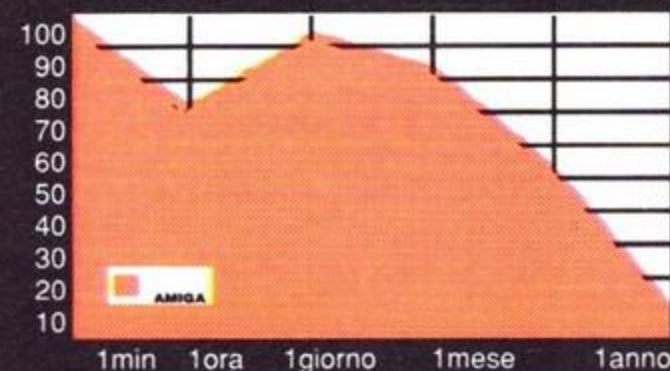
CINEMAWARE a tutta forza

Dalla sala di guerra date gli ordini ai vostri agenti. Una fabbrica di missili è stata localizzata nel medio oriente e gli Zeppelin stanno conquistando l'Europa.

Dovete sparare alle sentinelle nel tempio. Uccidetele tutte e vi portate a casa un bel po' di lunarium.

Riuscirete a convincere il professore e sua figlia che avete buone intenzioni?

Vi sono due tipi di combattimento aereo, uno contro squadroni di Messerschmidt 109 e l'altro contro batterie di contraerea. A terra vi scontrerete, pistola alla mano, contro dei nazisti in un tempio diroccato e in furiosi corpo a corpo con alcuni soldati di guardia alle parti del razzo. Non vi viene detto molto su come affrontare i combattimenti, ma la tattica è facile anche se, ogni volta che completate una sequenza di combattimento,, la prossima volta diventerà più impegnativa. C'è anche una trama secondaria: oltre a tutto quello che già dovete fare dovrete anche salvare il Prof. Otto Barnstorff e sua figlia dalle grinfie dei nazisti. Ciò ridurrà l'efficienza dei nazisti, anche se non è essenziale per il completamento del gioco.

Questo è il migliore gioco della Cinemaware: mescola una superba grafica con azione arcade e strategia. C'è varietà e spessore per tenervi interessati, sebbene il ritmo del gioco sia alquanto lento dal momento che si deve obbligatoriamente passare attraverso una serie di sequenze grafiche nelle quali non potete fare nulla.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Alcune sequenze non sono molto chiare, ma sarà bellissimo quando capirete cosa dovete fare.

ACTION SERVICE

La INFOGRAMES gioca ai soldatini

L'ADDESTRAMENTO del reparto di truppe d'assalto "Cobra" non è roba da codardi. Bisogna superare quattro estenuanti percorsi di guerra per poter prendere parte ad una missione segretissima, che uscirà col titolo di Action Service II. Il soldato sotto il vostro controllo è un personaggio vivace in grado di effettuare ogni tipo di movimento: ciò significa, però, che vi ci vorrà un po' di allenamento.

La vostra idoneità fisica verrà immediatamente messa alla prova nel primo tracciato nel quale dovrete superare muri, fossati, reticolati, scale e altre ostacoli - per di più correndo come dei forsennati! Gli ufficiali vi urleranno dietro per tutto il gioco: "flessioni!" "muoversi!" "tiratevi su!" "incursione aerea!" e se non ubbidite all'istante se non volete perderete punti. Dovete inoltre evitare il cane Rex.

Il secondo stadio è il Percorso Minato. Dovete raccogliere e lanciare bombe e granate, evitando contemporaneamente le mine e i colpi di fucile. Anche qui bisogna evitare Rex. Dopo di che viene la Prova di Combattimento, dove verrà messa alla prova la vostra abilità nel corpo a corpo: dovete sgominare chiunque vi si pari davanti ed evitare i proiettili di gomma, le granate a salve e gli sganassoni degli avversari. La quarta prova è una combinazione delle tre precedenti.

Un'interessante opzione di replay vi permette di registrare e quindi rivedere ed esaminare le vostre prestazioni. Potete vedere dove avete sbagliato, imparare dagli errori e quindi fare meglio la prossima volta che affronterete quel percorso. Esiste anche un'opzione a icone che vi consente di costruire percorsi e prove personalizzati.

Occhio a Rex. Aggrappatevi alle sbarre se non volete che vi rovini i pantaloni.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L32000d	USCITO
AMIGA	L32000d	USCITO
IBM PC	L25000d	IMMINENTE
Versioni 8-bit in preparazione		

VERSIONE ATARI ST

Quando avete capito ciò che si deve fare è un gran spasso. L'animazione è buona tanto quanto le immagini digitalizzate degli ufficiali. Spari, esplosioni e urla campionate aggiungono atmosfera. All'inizio è divertente, ma data la mancanza di compiti impegnativi il gioco viene presto a noia.

GRAFICA 7 FATTORE QI 3
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 5
K-VOTO 597

Troppo facile da battere per impegnarvi a lungo.

ALBEDO

Quattro salti al laser con la LORICIELS

DICK è il creatore e il signore del pianetoide Albedo, un corpo celeste fatto di corridoi metallici ed infestato di creature di ogni tipo: dai Novas ai Vermi Mangia-bollicine. Dovete liberarlo da tutti i suoi orribili abitanti, Dick compreso.

La prima cosa che vi colpisce quando lo giocate è la musica: dei suoni campionati come questi non li avete mai sentiti! La musica accompagna tutta la procedura iniziale, nella quale delle icone circondano una sfera pulsante che manda un raggio costante d'energia che voi dovete dirigere verso le icone.

Vi sono undici livelli, che dovete superare prima di poter arrivare a Dick. I primi quattro potete affrontarli in qualunque ordine, ma gli altri devono essere superati nell'ordine dato.

Lo scenario di ciascun livello è divertente, anzi convincente...peccato che i livelli sembrano tutti uguali. Mentre i fondali e gli alieni sono vari, l'impaginazione dello schermo è molto prevedibile. Anche se il gioco è in realtà uno sparatutto, dovrete usare diverse strategie a seconda del livello. Ad esempio, in Nova dovete sparare a tutto quello che si muove prima che di venirne toccati, in Viruses dovete evitare che certi alieni vengano a contatto con certi altri.

Albedo passerà alla storia più per la sua musica e per il vivace sistema di menù che per la struttura di gioco. Sotto la glassa però c'è qualcosa: un gioco divertente che richiede un pochettino di materia grigia.

Siete fortunato? Dovete esserlo perché quel bruto ce l'ha con voi. Comunque un paio di colpi al posto giusto gli faranno cambiare idea.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L39000d	USCITO
ATARI ST	L39000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

VERSIONE AMIGA

La raffinata animazione e il sistema di controllo durante il gioco sono identici alla versione per ST. Il sonoro invece è di poco migliore

GRAFICA 7 FATTORE QI 5
AUDIO 9 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 711

ATARI ST VERSION

Splendida colonna sonora.Gli effetti sonori dicitalizzati sono ottimi. Qualche volta il controllo è lento soprattutto quando c'è molto sullo schermo. Menù e la grafica sono ok.

GRAFICA 7 FATTORE QI 5
AUDIO 9 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 711

CURVA INTERESSE PREVISTO

Rimanete colpiti dal suono e dai menù opzioni.. Le aspettative vengono deluse quando vedete il gioco. Provatelo lo stesso che vi piacerà.

BOMBUZAL

IMAGEWORKS a miccia corta

Crowther, Ritman, Minter: tre nomi che non vi aspettereste mai di trovare come firme di un unico gioco. Invece hanno tutti contribuito alla realizzazione di Bombuzal. Il responsabile della programmazione è Tony Crowther ma entrambi gli altri due hanno realizzato dei loro diabolici livelli.

Ci sono 120 livelli di frenesia esplosiva nei quali dovete disinnescare bombe e mine senza finire spiaccicati sul soffitto. Ogni livello è composto di un piano di mattonelle che potete osservare da un punto di vista sopraelevato bidimensionale o con una prospettiva isometrica tridimensionale. Potete anche richiamare una mappa che mostra l'intero livello.

Dovete portare a termine ciascun livello entro un limite di tempo. Se scade il tempo o se finite in una delle numerose trappole perdete una vita. Quando richiamate la mappa il timer scorre ugualmente anche se l'azione è in pausa. Per fortuna non tutto è contro di voi. Quando morite c'è un'opzione che vi consente di ripartire dallo schermo in cui vi trovavate e delle parole chiave vi consentono di riprendere il gioco il giorno dopo senza dover rifare tutti gli schermi che avevate risolto precedentemente.

Per far esplodere una bomba dovete innescarla voi stessi! Sembra una gran stupidata ma le bombe piccole distruggono solo le mattonelle su cui si trovano e non esplodono fino a quando non siete usciti dalla mattonella.

Amiga – Lo schermo 3D è stupendo. Siete quel tipetto blu con gli occhi da insetto.

Esplodendo, una bomba può far brillare altre bombe e mine che si trovino all'interno o adiacenti all'area dello scoppio.

Potete far esplodere anche le bombe grandi, ma solo se la mattonella adiacente è un teleport che vi trasporta lontano dall'esplosione. Per le mine c'è un problema in più perché non potete, come per le bombe, passare sopra le loro mattonelle. Per farle brillare dovete usare una bomba adiacente o un detonatore a distanza.

Ci sono altri due tipi di bombe che rendono la vita ancora più complicata. Le bombe-gonfiate che, appunto, si gonfiano e le utilissime bombe-A. Le prime cambiano di dimensione a seconda di quando vengono fatte brillare, producendo una esplosione grande, media o piccola; le seconde, quando esplodono, fanno brillare tutte le altre bombe di un livello.

Anche le mattonelle hanno caratteristiche diverse. Quelle normali si distruggono con un'esplosione ma quelle inchiodate sono a prova di bomba (è proprio il caso di dirlo!). Sulle mattonelle ghiacciate è impossibile starci, mentre quelle dissolventi spariscono non appena ne siete usciti. Infine ci sono le mattonelle con scanalature che potete usare per spostare le bombe. Le mattonelle hanno anche altre caratteristiche che influenzano o voi o le bombe. Le piramidi di energia assorbono l'esplosione che si verifica su una mattonella adiacente indipendentemente dalla grandezza di una bomba. Le girandole vi scaraventano in una direzione a casaccio, mentre gli interruttori sono elementi cruciali di molti livelli perché attivandoli si cambia la mappa. Purtroppo non siete gli unici a potervi muovere per i livelli. Due personaggi, chiamati Dexter e Sinister, trotterellano qua e là girandosi, non appena possono, rispettivamente a destra e a sinistra e se vi toccano morite. Potete inoltre guidare a distanza due droidi, Bubble e Sqweek, per far brillare senza pericolo bombe e mine.

Gli enigmi sono eccellenti e i livelli sono numerosi e sufficientemente difficili da tenervi incollati allo schermo. Alla fine supererete tutti i livelli, ma per farlo vi ci vorrà del tempo.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L49000d	IMMINENTE
ATARI ST	L49000d	IMMINENTE
C64/128	L18000c L25000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

VERSIONE AMIGA

Sia la grafica 2D che quella 3D sono eccellenti, ma si vede meglio in quella bidimensionale. E' un gioco stupendo grazie anche alla musica e agli effetti sonori che sono ottimi.

GRAFICA	8	FACTOR QI	7
AUDIO	8	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 919

VERSIONE C64

Nello schermo 2D è difficile distinguere gli oggetti ma in quella 3D si vede bene. Le posizioni dei livelli differiscono da quelli della versione Amiga e in generale è un po' più facile, ma altrettanto irresistibile.

GRAFICA	6	FATTORE QI	7
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	7

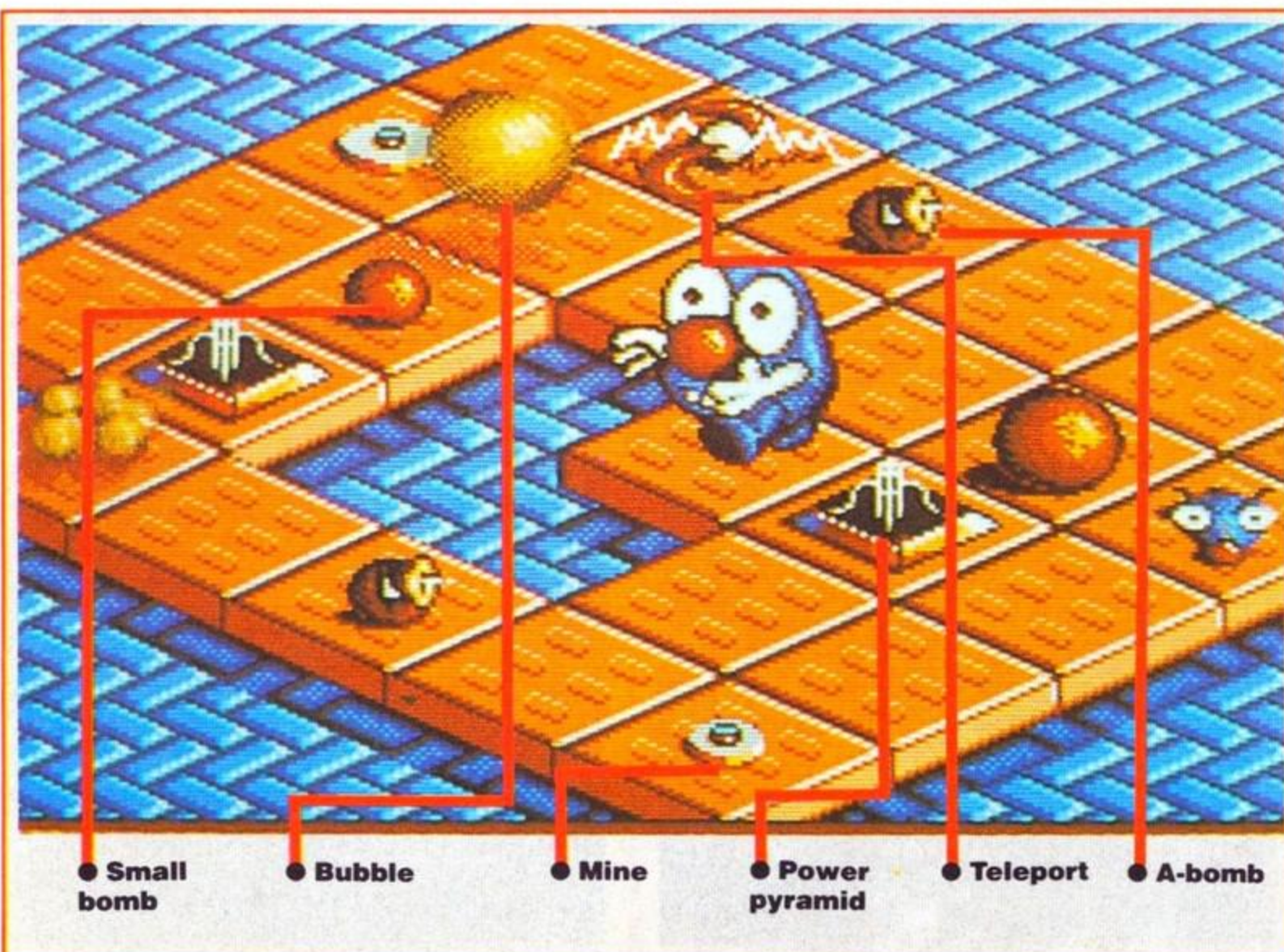
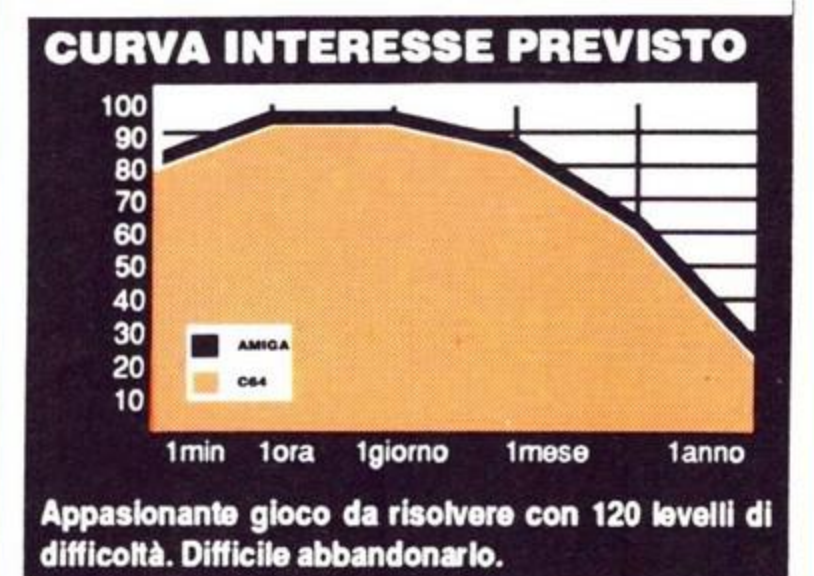
K - VOTO 919

Amiga – possono volerci dei secoli per superare questo labirinto di bombe, scanalature, teleport e ghiacci.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Appassionante gioco da risolvere con 120 livelli di difficoltà. Difficile abbandonarlo.

FUSION

La fissione dell' ELECTRONIC ARTS

LA FUSIONE nucleare è la combinazione di due nuclei per formare un nucleo atomico con enorme liberazione d'energia. La fusione di software è la combinazione di due generi di gioco per formare il primo gioco EA programmato in Inghilterra.

I generi in questione sono uno sparatutto e un gioco di labirinto. Per ciascuno c'è anche un diverso veicolo: un'astronave che sorvola il terreno e un cingolato che può essere trasportato dall'astronave oppure muoversi sul terreno. Ovviamente il cingolato è limitato nei suoi movimenti dagli ostacoli a terra, ma solo lui può eseguire alcuni compiti.

Bisogna esplorare 13 aree di gioco alla ricerca di parti di bombe che devono poi essere fatte brillare nella zona di partenza. Ci sono cinque tipi di alieni - quattro sono proiettili che fuoriescono dalle postazioni a terra mentre il quinto è un cannoncino. I proiettili puntano tutti su di voi, ma non sono tutti in grado di superare gli ostacoli a terra. Possono essere distrutti sparandogli, e altrettanto potete fare con i generatori se li colpite mentre fuoriesce un alieno.

Il cingolato è poco manovrabile e quindi più vulnerabile dell'astronave, per cui è meglio mitragliare a bassa quota con l'astronave prima di uscire con il cingolato. L'astronave può raccogliere armi e scudi extra, ma non può trasferirli al cingolato.

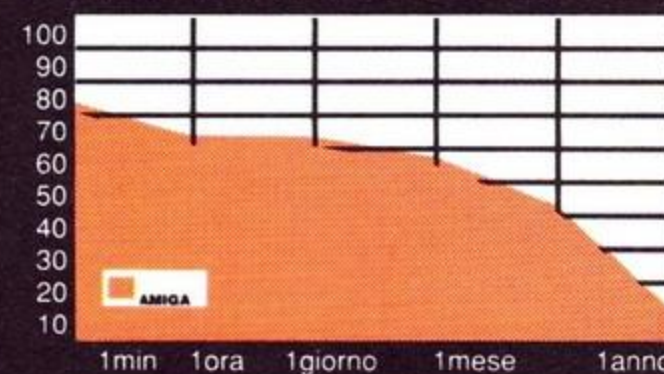
Il cingolato deve attivare degli interruttori che consentono l'accesso ad altre parti del gioco. Per rimuovere parti del paesaggio o per aprire cancelli che conducono ad altre aree sono necessarie certe combinazioni di interruttori. Il problema principale è che in questa fase il gioco è troppo lento. C'è troppo da esplorare e niente da fare. Se ciò non vi dà fastidio è un gioco difficile da terminare, comunque non vi entusiasmerà più di tanto.

VERSIONE AMIGA

La grafica è buona ma l'area di gioco è piccola: non viene usata infatti tutta l'altezza dello schermo. La musica e gli effetti sonori sono anch'essi di alta qualità, ma non riscattano la mediocrità del gioco.

GRAFICA 7 — FATTORE QI 5
AUDIO 6 — FATTORE GIOCO 4
K-VOTO 607

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L39000d	USCITO
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE

Il teschio in basso a destra vi farà riacquistare energia. Per arrivare all'interruttore giallo dovete prima prendere un cerchio verde e usare il cingolato.

Non vi farà salire la pressione a 200, ma comunque non è facile da completare..

TRACK SUIT MANAGER

GOLIATH sulla luna

I GIOCHI di calcio sono sempre stati in testa alle classifiche di vendita, benché nessuno sia mai riuscito ad imporsi come il migliore. Questo tralascia la parte amministrativa per concentrarsi sull'aspetto tecnico della gestione di una squadra.

Siete alla guida di una nazionale europea e dovete cercare di qualificarvi, e vincere, la Coppa del Mondo e la Coppa Europea. Il gioco si basa tutto sul calendario degli incontri: gironi di qualificazione, amichevoli, tournée e finali.

Avete grande possibilità di controllo della squadra - potete scegliere tra un parco di 100 giocatori, di cui avete le schede individuali e affrontare avversari che possono essere ispezionati con altrettanta accuratezza.

Non c'è nessuna rappresentazione grafica delle partite, ma se volete potete avere resoconti passaggio-per-passaggio degli incontri. Sono resoconti molto dettagliati, ma lunghi. Nelle partite in cui non gioca la vostra squadra potete accontentarvi di un semplice resoconto statistico.

Potete "osservare" le altre squadre per valutare i punti deboli e i punti di forza e adottare numerose soluzioni tattiche, sia personali che di squadra.

Non è un gioco di calcio da prendere alla leggera perché dovete analizzare un mucchio di informazioni per ottenere dei risultati. Ciò significa che per vincere qualcosa bisogna darsi molto da fare. Significa anche, però, che gli appassionati di calcio avranno pane per i loro denti.

Scozia e Paraguay sono bloccati sullo 0-0, ma c'è ancora tempo prima del fischio finale.

PIANO DELLE USCITE		
SPEC	9.95£c	PROVATO
AMIGA - ATARI ST		IMMINENTE
C64/128	9.95£c	IMMINENTE
IBM PC	24.95£d	IMMINENTE

Il gioco non è ancora importato. Gli appassionati di calcio possono richiederlo a: 46 LOCKING ROAD WESTON SUPER MARE AVON BS23 3DN (GB) Le spese postali sono di 50p.

VERSIONE SPECTRUM

Non c'è né grafica né sonoro. Forse perché così i canti e gli slogan ce li dovete aggiungere voi.

GRAFICA 1 — FATTORE QI 8
AUDIO N/A — FATTORE GIOCO 1
K-VOTO 588

Poco vivace, ma i tifosi di calcio avranno di che divertirsi.

ELEMENTAL

La grande prova della LANKHOR.

LA REGOLAZIONE della difficoltà è un'arte, gente. E' anche vitale: sbagliatela e avete ottenuto un bidone. Abilità tecnica, immaginazione, qualità artistica o ingegno non possono salvare un gioco troppo facile o troppo difficile. Di giochi ridicolmente facili ce ne sono fin troppi oggigiorno, ma la Lankhor se ne è venuta fuori con una rarità assoluta: un gioco assurdamente difficile.

Il gioco si svolge sul pianeta *Elemental*, dove dovete superare la Grande Prova. In poche parole è una prova che vi qualifica come adulti, nell'improbabile eventualità che sopravviviate. La Prova è veramente tremenda e consiste nel rotolare per una serie di schermi visti dall'alto collezionando cose, trasformandole in altre cose e poi rimettendole in altri posti.

Se non è tremendo questo. Voi controllate una Roundline (in realtà una pallina) che viene continuamente inseguita da sfere e poliedri dalle forme più strane. Con delle astute manovre potete attirare le sfere dentro delle buche, mentre i loro strani cugini non vi mollano neanche per un istante. Per fermarli dovete raccogliere dei blocchi gialli da uno dei quadrati indicati con una 'M'.

Fate cadere un blocco giallo sulla strada di uno degli strani cattivi e questi si trasformerà in una capsula rossa. Racco-gliete la capsula, portatela in quadrato indicato da una 'Y' e si trsformerà in una capsula verde. Portate questa capsula verso il portacapsule, fatela cadere dentro e siete quasi alla fine dello schermo. Chiaro?

Potrà non sembrare entusiasmante, ma almeno si può provare. Sfortunatamente non ci riuscirete. I cattivi sono così veloci e risoluti che non potete fare niente. E' spesso impossibile arrivare dal punto di partenza al quadrato 'M' senza morire, quindi l'andare avanti è più una questione di fortuna che di abilità. Che senso ha?

Quella vicino alla mattonella arancione 'M' è la vostra palla, ma gli resta poco da vivere!

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	PROVATO
Non sono previste altre versioni		

VERSIONE ATARI ST

La grafica è sottilmente attraente e gli effetti sonori campionati sono ottimi, ma come gioco viene subito dopo lo sbattere la testa contro il muro.

GRAFICA	8	FATTORE QI	1
AUDIO	8	FATTORE GIOCO	1

K-VOTO 273

CURVA INTERESSE PREVISTO

Scarsa giocabilità e si vede.

SPACE RACER

Le moto future della LORICIELS

LE MOTO a cuscino d'aria sono le moto da corsa del futuro. Alla guida di una di queste vibranti due ruote potete correre a velocità pazzesche su piste ondulate e piene di pericoli.

Queste corse del futuro si svolgono su tre piste. Su ciascuna di esse dovete stare il più vicino possibile alla linea tratteggiata di mezzeria ed evitare i pericoli ai lati della strada, nonché gli altri motociclisti. C'è una ragione ben precisa per seguire la linea tratteggiata e cioè più vicino ci state meno energia consumate.

A tutta birra tra i piloni cercando di evitare gli altri centauri.

Seguire la linea di mezzeria non è facile: la pista infatti è piena di curve ma anche di dossi e avvallamenti. Se state ad una certa altezza dalla pista rallenterete, ma starci troppo incollati è ancora peggio.

Lungo tutta la pista, su entrambi i lati, ci sono piloni, cartelloni pubblicitari, cartelli stradali e altri pericoli vari. Se ci andate a sbattere contro possono succedere varie cose: esplosioni immediate, bruschi arresti o perdite di controllo della moto. Gli incidenti riducono l'energia, che funziona anche da limite di tempo.

Anche le altre moto cercheranno di stare al centro della pista. Potete tamponarle o sparargli addosso quando vi si parano davanti, ciò nonostante possono costringervi a rallentare notevolmente.

Potete affrontare le tre piste separatamente oppure in serie come se si trattasse di un campionato. E' un gioco di guida irresistibile che non riuscirete a battere facilmente. Quello che manca è la varietà degli avversari e dei pericoli. Qualche livello in più e degli ostacoli

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	PROVATO
AMIGA	L39000d	PROVATO
SPECT	L15000c	IMMINENTE
AMS	L15000c	IMMINENTE
C64/128	L15000c L22000d	IMMINENTE
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

VERSIONE AMIGA

La grafica è molto veloce, pulita e morbida. I fondali e gli ostacoli si presentano bene. Gli incidenti sono eccellenti e molto vari. Anche il sonoro è piacevole, dal motivo d'apertura fino alle voci sintetizzate e ai rumori di guida.

GRAFICA	8	FATTORE QI	1
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 702

VERSIONE ATARI ST

In pratica uguale a quello per Amiga. Volendo fare i pignoli, le piste sono più facili da seguire, ma di poco.

GRAFICA	8	FATTORE QI	1
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 702

CURVA INTERESSE PREVISTO

É attraente ma non ci sono abbastanza piste.

GAME OVER II

L'ardita impresa della DINAMIC

NON è ancora finita: l'intrepido eroe incontrato in Game Over deve di nuovo affrontare i cattivi! E così riparte per un'altra missione, stavolta per liberare l'eroe della rivolta, prigioniero nelle segrete nemiche. Innanzitutto dovete affrontare un nugolo di Galassiani che avanzano orizzontalmente, quindi dovete arrampicarvi su per un vulcano, prima di scendere in un sistema di caverne e ingaggiare battaglia con sibilanti serpenti, caccia nemici e palle di energia pura. Se siete ancora vivi è ora di montare in groppa ad uno strano cavallo e galoppare per un territorio paludoso alla ricerca del codice di accesso che vi consenta di accedere alla seconda fase. Una strana sequenza conduce poi in un sotterraneo in stile avventura dinamica, prima di arrivare a prendere i comandi di un elicottero, con il quale volare sopra a un'altra zona vulcanica, per buggerare le guardie della prigione dove è custodito Arkos, l'uomo che dovete salvare.

C'è molto da fare, ma niente di spettacolare: nient'altro che una miscellanea di stili di gioco in rapida successione.

CURVA INTERESSE PREVISTO

La voglia di finire i livelli successivi vi tiene impegnati per un po'.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	Non è ancora prevista questa versione	
IBM PC	L29000d	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	IMMINENTE

Il Maggiore Locke è nell'astronave pronto ad affrontare le ondate degli alieni.

VERSIONE SPECTRUM

Un buon affare, visto che la confezione include anche GAME OVER I. In pratica è una compilation a prezzo economico, divertente, ma non entusiasmante.

GRAFICA 5 FATTORE QI 4
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 5
K-VOTO 513

VERSIONE ATARI ST

La grafica relativamente graziosa e gli effetti degni di lode non riscattano la mediocrità del gioco. Non offre niente di sorprendente, ma è piacevole.

GRAFICA 6 FATTORE QI 2
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 4
K-VOTO 513

SUPERSPORTS

Anche la GREMLIN alla conquista di Seoul

SULLA scia delle Olimpiadi di Seul arriva la collezione di sport alternativi della Gremlin. Cinque competizioni diverse che iniziano con il tiro a segno: avete 90 secondi per colpire dei bersagli che saltano fuori in un corridoio facendo attenzione a non colpire i gatti.

Segue una gara di tuffi, dove vi dovete lanciare da un trampolino di altezza variabile tra i 40 e i 400 piedi, cercando di sfoderare dei numeri acrobatici prima di tuffarvi nella solita pozza d'acqua. Poi c'è lo "spacca-tavolette": due lottatori di Sumo tengono le tavolette stando entrambi dalla parte del vostro personaggio e bisogna cercare di spaccare più tavolette possibile in 60 secondi. La penultima gara è il tiro con la balestra nella quale si deve prima smanettare il joystick per tendere la corda e poi posizionare il mirino: la prova prevede un totale di sei dardi e tre bersagli piazzati a differenti distanze. La gara finale è un combattimento sott'acqua, dove si devono superare vecchi copertoni, mine e meduse pungenti. Supersports è ben miscelato ed è divertente da giocare, ma il multi-caricamento è noioso e le gare non sono poi così impegnative. La possibilità di giocare in quattro persone aumenta l'interessee il divertimento, ciò nonostante dubito che lo giocherete a lungo.

Spaccar tavolette sull'Amstrad.

AMSTRAD VERSION

La grafica è colorata e ben animata. La struttura del gioco è buona e vi rimane l'impressione che se la Gremlin fosse riuscita a includere più discipline o a rendere quelli esistenti più dure, il risultato sarebbe stato ancora più convincente.

GRAFICA 8 FATTORE QI 1
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K - VOTO 535

VERSIONE SPECTRUM

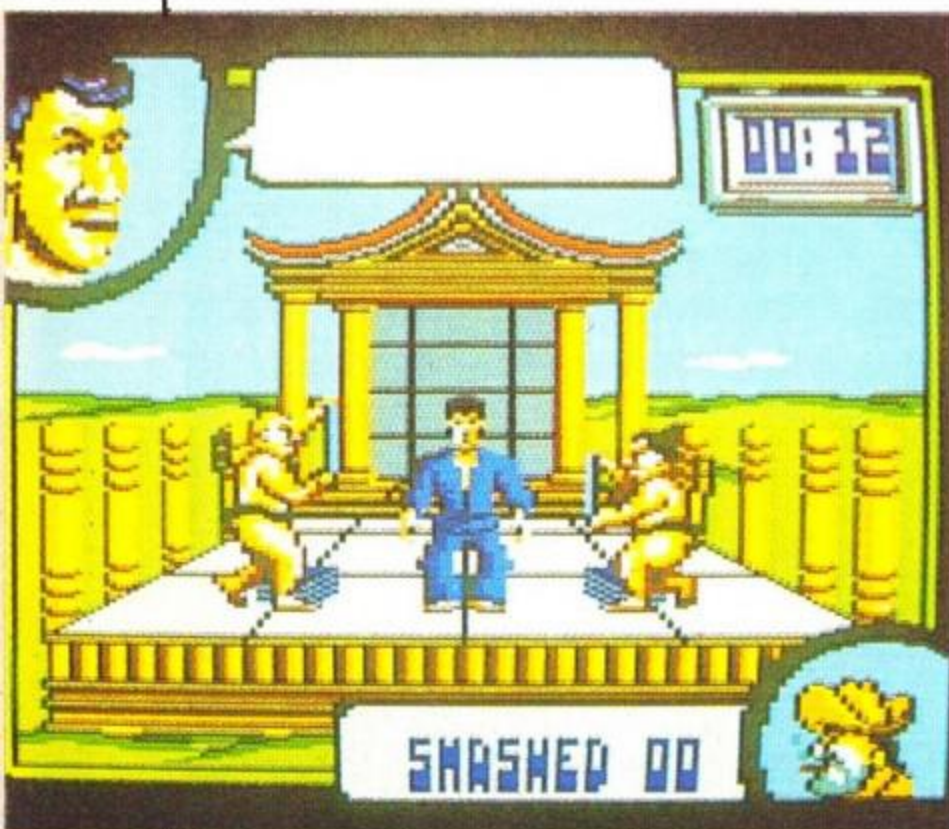
Una stupenda grafica e una buona giocabilità non riescono a mascherare la mancanza di sfida..

GRAFICA 8 FATTORE QI 1
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 535

PIANO DELLE USCITE

C64/128	L12000c • L15000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L12000c	USCITO
AMSTRAD	L12000c • L15000d	USCITO
Non sono previste versioni per 16-bit.		

CURVA INTERESSE PREVISTO

Quello che c'è è bello, ma non è sufficiente.

SDI

Lo scudo spaziale dell'ACTIVISION

BONZO Reagan lascerà la Casa Bianca, ma il suo "scudo spaziale" (l'Iniziativa di Difesa Strategica, da cui il nome del gioco) continua ad essere sviluppato. Come speranza per la sopravvivenza del genere umano deve ancora essere realizzata o provata ma di sicuro è buona fonte di ispirazione per gli autori di giochi. Megatoni e megatoni di ordigni nucleari solcano la ionosfera con l'intenzione di trasformare la Terra in un luogo deserto e radioattivo.

Siete un satellite che si aggira pacificamente in orbita, quando improvvisamente vi spuntano davanti tutti questi prodotti dell'alta tecnologia bellica. Ecco giunto il momento di scaldare il vostro laser e di fermare tutto ciò che vi passa accanto. Potete controllare sia il movimento del satellite che il mirino del laser usando il mouse oppure il mouse in combinazione con il joystick. Con il solo mouse controllate i movimenti del mirino, mentre schiacciando il pulsante sinistro guidate il satellite. Altrimenti, si può usare un joystick per muovere il satellite e il mouse per pilotare il mirino, il che permette a due giocatori di giocare simultaneamente. Lo schermo si muove lentamente da destra verso sinistra, trascinando via lo scenario sullo sfondo e naturalmente gli ordigni avversari. La sparatoria si sviluppa abbastanza semplicemente: i missili intercontinentali attraversano lentamente lo schermo e le basi terrestri appaiono sul pianeta di sfondo. Se i missili colpiscono il satellite non lo danneggiano ma l'importante è cercare di eliminare ogni cosa, perché se qualche nemico vi sfugge entrerete in una fase difensiva alla fine del livello.

Gli ordigni diventano presto più pericolosi e arrivano sempre più numerosi. Ce ne sono alcuni che cercano di venirvi addosso, altri che vi sparano e un gruppo particolarmente pericoloso che vi circonda nel mezzo dello schermo, in un punto dove è facile venire uccisi. Nella fase difensiva lo schermo non si muove: mostra la base che dovete difendere dai missili attaccanti. Questi arrivano dall'orizzonte e dai lati: e ancora una volta bisogna usare il satellite per abbattere i missili prima che giungano a destinazione. Se la base sopravvive all'attacco, ecco pronta un'altra fase offensiva. Ci sono 12 livelli e mentre i primi sono semplici, la faccenda comincia a complicarsi dal quarto livello in poi. Per progredire nel gioco potete aiutarvi colpendo certe capsule che danno maggiore ampiezza al colpo, movimento più veloce e mirini extra; questi mirini aggiuntivi possono però creare confusione perché si muovono con uno schema ritardato dietro al mirino principale ed è facile perderne le tracce quando vi muovete velocemente e con traiettoria rettilinea. Eccitante, ben pensato e pieno di attrattive, S.D.I. nasconde le sue origini di coin-op con un buon ritmo di gioco. Una delle migliori conversioni di coin-op di quest'anno.

Accerchiati dalle armi blu pronte a sparare su di voi.

Lo schermo difensivo dove dovete fermare i missili lanciati contro la base.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
C64/128	L18000c • L25000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c • L25000d	IMMINENTE

Quel cerchio blu aumenta la potenza di fuoco del vostro satellite.

AFFINITÀ ARCADE

Un'eccellente conversione per grafica, giocabilità ed anche per il metodo di controllo. Se vi piaceva il gioco da bar vi piacerà anche su ST.

PUNTEGGIO COIN-OP 6

ANTEPRIMA SPECTRUM

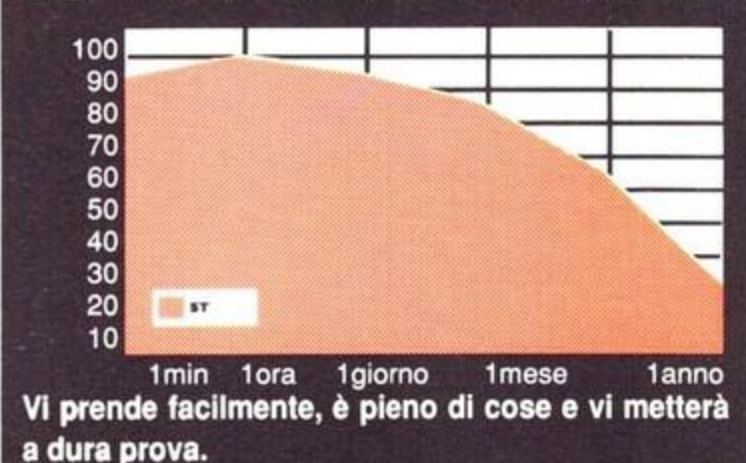
L'azione sembra movimentata come quella dell'ST e per giocarlo al meglio ci vogliono due joystick. Per mantenere buona la velocità dell'azione mancano gli sfondi, ma il gioco non sembra risentirne più di tanto..

VERSIONE ATARI ST

Scorrimento, colore, design degli sprite ed esplosioni eccellenti. C'e un motivo differente per ogni livello e tutti sono piacevoli all'ascolto. Il doppio comando funziona bene, ma in definitiva è meglio avere o due giocatori o un joystick che si possa fissare con le ventose.

GRAFICA 8 — FATTORE QI 2
AUDIO 9 — FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 844

CURVA INTERESSE PREVISTO

Vi prende facilmente, è pieno di cose e vi metterà a dura prova.

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

OCEAN punta all'oro

Daley è sul tartan pronto per il salto in lungo.

DALEY Thompson non è nuovo ai successi olimpici -né a firmare giochi. Questo è il terzo gioco smanetta-joystick che porta il suo nome.

Le dieci discipline del decathlon sono: 100 metri, salto in lunfo, lancio del peso, salto in alto, 400 metri, 110 metri a ostacoli, lancio del disco, salto con l'asta, lancio del giavellotto e 1500 metri. Sono tutti inclusi nel gioco, insieme ad alcune sequenze di allenamento per preparasi alle varie discipline.

Si tratta ovviamente di un gioco in cui bisogna smanettare il joystick e premere il pulsante al momento giusto, ma con qualche aggiunta in più come la scelta delle scarpette. Bisogna scegliere le scarpette giuste per ciascuna disciplina, altrimenti la prestazione può risentirne molto. L'altra aggiunta è costituita dagli allenamenti, nella quale si possono vincere bottiglie di Lucozade dopo prolungate sessioni di smanettamento che possono lasciarvi completamente esausti.

I giochi di smanettamento non sono proprio originali, ma questo è ben fatto. E' certamente migliore di DT Decathlon e dovrebbe piacere a molti appassionati di giochi sportivi.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L24500d	USCITO
C64/128	L12000c • L24000d	USCITO
SPECTRUM	L12000c • L24000d	IMMINENTE
AMSTRAD	L12000c • L24000d	IMMINENTE

VERSIONE C64

La scelta delle scarpette è molto più facile e la parte dell'allenamento non è così sadica come nell'Amiga..La grafica e il sonoro sono di buon livello.

GRAFICA 7 FATTORE QI 2
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 644

VERSIONE AMIGA

La grafica sia della presentazione che dell'azione di gioco è ottima. La musica e gli effetti sono altrettanto ben fatti. La selezione delle scarpe è poco chiara perché non vi viene detto se avete fatto la scelta giusta..

GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 680

Smanettare è divertente, ma non è certo un tipo di gioco impegnativo.

POW

Il cecchino dell' ACTIONWARE

SIA la Sega che la Nintendo hanno pistole a impulsi luminosi per i loro sistemi e giochi che vi consentono di sparare contro i cattivi dall'estremità opposta del salotto. Ora, grazie all'americana Actionware, possono farlo anche gli utenti Amiga.

L'obiettivo è comunque identico, sia che usiate la pistola che il joystick. Dovete aprirvi la strada attraverso diversi livelli, uccidendo soldati nemici, prima di poter salvare e scortare fino al punto di raccolta sei vostri commilitoni.

Nella giungla del primo livello. Non fate del male a quei poveri animali.

All'inizio avete un mitra con nove cartucciere e sei razzi. Se usate il mouse apparirà un mirino sullo schermo, che dovrete usare per prendere di mira il nemico. Spesso dovrete fare molta attenzione a non colpire i cani e le scimmie che attraversano lo schermo. Colpire un animale non è fatale, ma riduce drasticamente il punteggio. I nemici uccisi, invece, lascieranno cadere razzi e cartucciere che dovrete colpire per raccogliere.

Negli stadi più avanzati non dovreste aver problemi a sparare ai carrarmati e agli elicotteri, sempre che ab-biate dei razzi - portate il mirino su un veicolo, premete il pulsante e il razzo partirà automaticamente.

Uccidete in fretta i nemici, perché non passerà molto tempo prima che si mettano a sparare anche loro, facendovi perdere energia. Qua e là appaiono delle cassette di pronto soccorso: sparategli per riacquistare le forze. P.O.W. non vi farà fumare il cervello, ma finché dura è divertente.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L59000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	USCITO
Non sono previste versioni 8-bit		
Pistola a richiesta – L90000		

VERSIONE AMIGA

La grafica, lo scorrimento e il sonoro sono ottimi. Anche se è divertente da giocare, probabilmente vi stuferete dopo un paio di settimane e ci farete una partitina una volta ogni tanto.

GRAFICA 8 FATTORE QI 1
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 753

Giocabile ma non abbastanza impegnativo..

THE GAMES: SUMMER EDITION

I giochi estivi della EPYX

RIVIVETE quegli emozionanti momenti delle Olimpiadi di Seul cimentandovi in otto discipline diverse. Si può giocare in otto e nel ciclismo e nei 110 a ostacoli due giocatori possono vedersela testa a testa. Sì, quei prolifici produttori di simulazioni sportive ci provano ancora una volta...

Le discipline sono ciclismo, 110 a ostacoli, salto con l'asta, lancio del martello, parallele, anelli, tiro con l'arco e tuffi. In nessuno degli otto dovete smanettare selvaggiamente, ma nel ciclismo, gli ostacoli e il salto con l'asta bisogna comunque agitare un po' il joystick. Le tre discipline più complicate tecnicamente, quindi quelle che dureranno nel tempo, sono le parallele, gli anelli e i tuffi, che richiedono abilità e pratica per eseguire i corretti movimenti del joystick.

La presentazione è eccellente con cerimonia d'apertura e cerimonia di premiazione e un libretto d'istruzioni completo che descrive alcuni momenti memorabili di ciascuna disciplina nonché consigli sulla tattica da adottare. Come ci si può aspettare dalla Epyx, le discipline sono ben studiate e impegnative. E' meglio giocarlo con degli amici, perché si creerà uno spirito di competizione. Un'aggiunta pregevole alla gamma di giochi sportivi Epyx.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	MAR '89
AMIGA	L39000d	MAR '89
SPECTRUM	L18000c	FEB '89
AMSTRAD	L18000c • L25000d	FEB '89
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
IBM PC	£29000d	IMMINENTE

Oops! Siete inciampati su quell'ostacolo. E da lì non vi alzerete più...

VERSIONE C64

La grafica e l'animazione sono al solito alto livello a cui ci ha abituato la Epyx. E anche le musiche sono buone.

GRAFICA 6 **FATTORE QI** 4
AUDIO 7 **FATTORE GIOCO** 7
K-VOTO 753

CURVA INTERESSE PREVISTO

Classica azione sportiva di lunga durata.

CYBERNOID II

Tiro ai pirati con la HEWSON

QUEI maledetti pirati sono di nuovo in giro a rubare i cargo della Federazione, quindi siete stati delegati a spezzare qualche braccio, spaccare qualche testa e a riportare indietro il maltolto.

La missione non è dissimile da quella del gioco originale, anche se è stato aggiunto qualcosa per cercere di rinfrescarlo. E' un incrocio tra uno sparatutto e un'avventura dinamica, con maggiore enfasi sullo sparare. Ogni schermo è pieno di alieni da trasformare in alieni defunti o da evitare.

I cattivoni hanno forme, dimensioni e comportamenti tra i più disparati. In molti schermi sono addirittura soverchianti e avrete bisogno di tutta la vostra abilità e volume di fuoco per sopravvivere.

Le armi sono più distruttive, e questo non guasta visto che avete a che fare con tutti quegli alieni. Ora siete armato di bombe di tutti i tipi, di scudi, e tracciatori. Con queste potete uccidere qualunque alieno, ma all'inizio ci sarà penuria di armi. Potrete aumentare la vostra potenza distruttiva raccogliendo le munizioni lungo la strada o addirittura armi extra come un retro-cannoncino o una grande sfera che orbita attorno all'astronave.

Nonostante l'impressionante potenza di fuoco si tratta di un gioco molto difficile. Le probabilità sono contro di voi e una volta morti, la conseguente perdita di armi rende ancor più difficile l'andare avanti. Questo genere sfrenato piace a molti ma è poco originale e non concede niente a coloro che chiedeno qualcosa di più di un semplice sparatutto.

Entrando in basso a sinistra vi imbattete in uno schermo pieno di alieni assassini.

VERSIONE AMSTRAD

Da vedere la migliore delle tre, ma ugualmente impegnativa.

GRAFICA 9 **FATTORE QI** 2
AUDIO 6 **FATTORE GIOCO** 7
K-VOTO 672

PIANO DELLE USCITE		
SPEC	L18000c	USCITO
AMS	L18000c • L25000d	USCITO
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
Versioni 16-bit in fase di sviluppo		

VERSIONE SPECTRUM

La grafica e il sonoro sono del livello del primo gioco: sono ben rifiniti. Il gioco è altrettanto irresistibile e frustrante.

GRAFICA 8 **FATTORE QI** 2
AUDIO 6 **FATTORE GIOCO** 7
K-VOTO 672

CURVA INTERESSE PREVISTO

All'inizio sembra cosa vecchia, poi vi prende subito per poco tempo e rimanere nella media.

FERNANDEZ MUST DIE

ST ● Imageworks L24.000d

IL GENERALE Fernandez e la sua Junta stanno schiacciando il paese sotto la loro dittatura. A voi il glorioso compito di spedirli nel dimenticatoio.

L'idea è la stessa della versione per 64 uscita precedentemente, ma con qualche cambiamento - tutto in meglio.
La versione per 64 si sforzava di distinguersi da giochi come *Commando* e *Ikari Warriors* con l'aggiunta di stanze laterali e altre varianti. Sull'ST è ritornata ad essere un clone come altri. E' esclusivamente un gioco a scorrimento verticale senza le altre cose del 64 come gli aereoplani e i paracadutisti e l'oro da raccogliere.

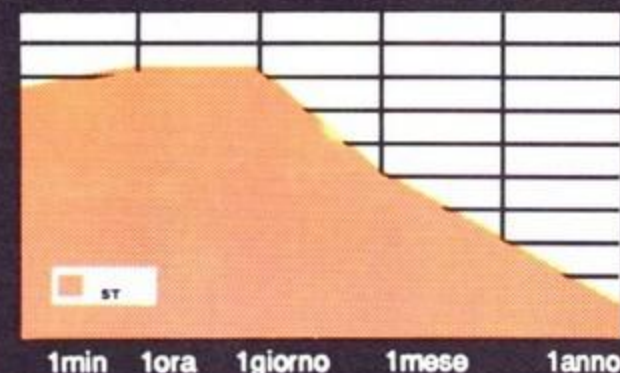
Il tuo uomo è ben armato. Se riesce ad evitare i proiettili potrà salire sulla jeep

Graficamente la versione per ST è infinitamente superiore al 64 (ma va? n.d.r.). É anche più difficile. É dura sopravvivere al fuoco incessante dei soldati e dei bunker nemici, ma c'è poca varietà. Anche qui ci sono arsenali da saccheggiare, cassaforti da far saltare e prigionieri da liberare ma sono semplici ammassa-punti che servono ad incrementare il numero di vite.

L'obiettivo finale del gioco è stato leggermente modificato. Invece di distruggere delle basi dovete far fuori i sette membri della Junta. Li si trova dentro i palazzi con le croci rosse. Dove troverete anche Fernandez alla fine del gioco.

Questa versione è un po' deludente perché mi aspettavo che ci fossero più cose nella versione per ST. Ad ogni modo, non è che sia male. Anzi.

VERSIONE ATARI ST
Grafica nitida, pulita ma non così bella come quella di Leathernecks. Anche le esplosioni e gli effetti sonori perdono in confronto.

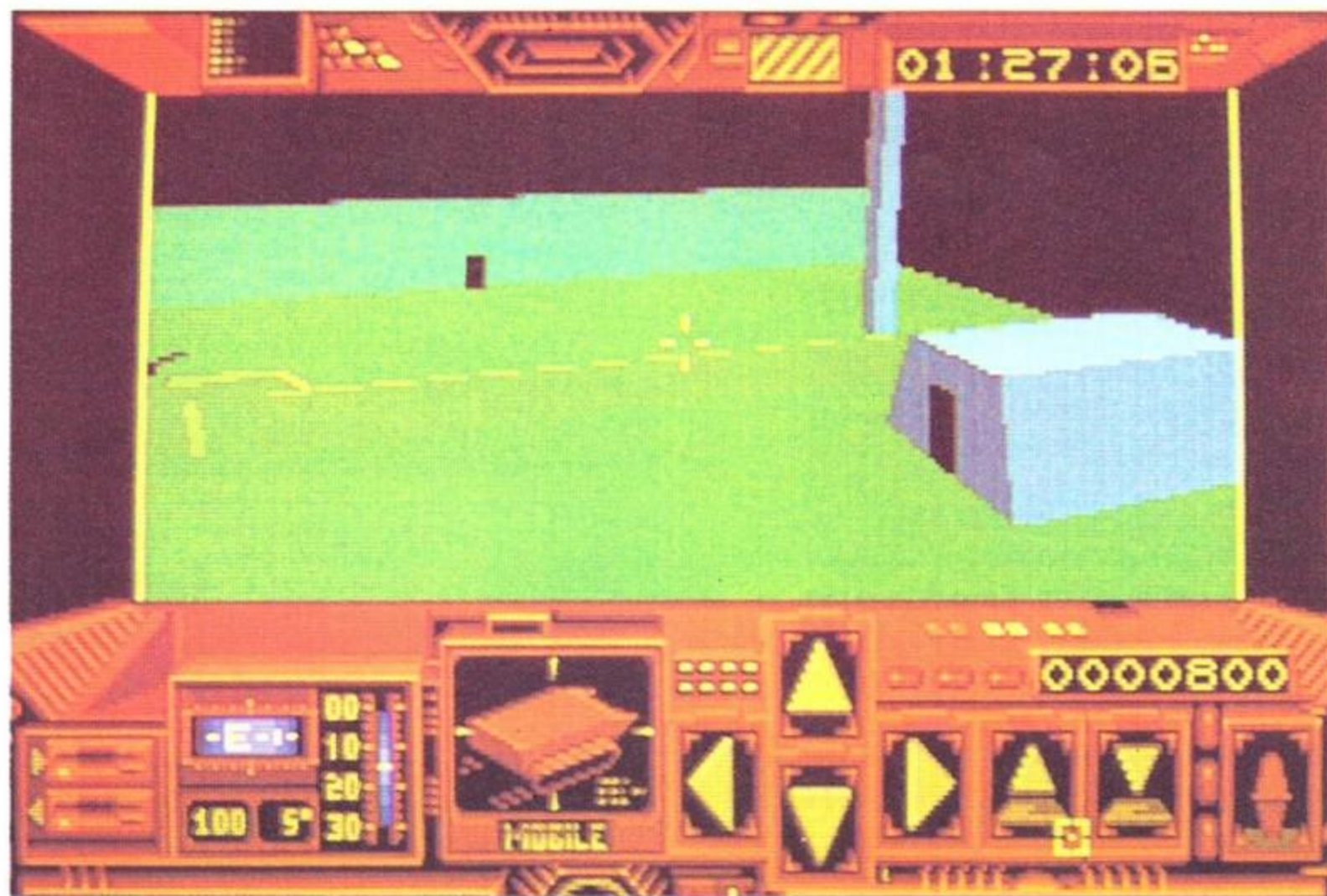
GRAFICA 7 FATTORE QI 2
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 674

DRILLER

NUOVA VERSIONE

Amiga e ST ● Incentive L29000d

Finalmente questo gioco epico di perforazione e enigmi, realizzato con l'impressionante sistema di solidi 3D FREESCAPE della Incentive, è arrivato sui 68000 e la casa inglese ha realizzato una versione interamente in italiano, dal manuale alle videate. Siamo sul pianeta-carcere Mitral, dove si stanno formando delle pericolose masse gassose sotterrane. Il vostro compito è di fare delle perforazioni così da creare uno sfiatatoio che diminuisca la pressione, prima che Mitral esploda in mille pezzi. Per giocarlo non vi serve sapere di geologia, vi basterà saper pensare in fretta e avere buona mira. Dovreste anche provare meraviglia, perché la grafica a solidi 3D usata per raffigurare gli enigmi e i pericoli del gioco è fantastica.

ST – una veduta aerea della locazione di partenza. Il pannello di controllo è stato ridisegnato e la grafica è velocissima.

Sulle macchine a 8-bit questo impatto visivo si perdeva per la lentezza della scansione di movimento, ma non è il caso di queste versioni. Considerando quanto c'è da muovere in ciascun quadro, direi che la scansione è piuttosto veloce. Come per la versione PC, la maggiore velocità rende il gioco interessante anche per gli appassionati dei giochi d'azione, anche se gli enigmi sono gli stessi. Anche a un anno dall'uscita su 8-bit, *Driller* resta un gioco lodevole e temerario. L'Amiga e l'ST avranno anche qualche buon gioco in 3D solidi, ma la sensazione di 'mondo reale' che dà Freescape lo mette in una categoria tutta sua.

VERSIONE AMIGA & ATARI ST
Il modo di controllo a mouse-icone di queste nuove versioni è naturale e funziona bene. Grazie alla gamma di colori più vasta, questo è il più bel pianeta Mitral mai visto. Ed è anche così veloce!

GRAFICA 9 FATTORE QI 7
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 3
K-VOTO 963

NEBULUS

ATARI ST & AMIGA ● Hewson L29000-L25000d

POCHI giochi usciti l'anno scorso possono dirsi veramente originali, ma questo è certamente uno di quei pochi. Mischia l'azione su piattaforme con dell'incredibile grafica con torri rotanti, per ottenere uno dei più irresistibili e impegnativi giochi mai visti. La versione per 16-bit arriva non solo con una grafica e un sonoro migliori, come è logico attendersi, ma anche con dei livelli extra.

Comandate un piccolo coso carino di nome Pogo che è sempre al centro dello schermo. Sbuca fuori da un sottomarino ai piedi di una torre cilindrica, inquadrata di lato, e dovete condurlo fino in cima. La cosa più originale è il punto di vista dell'azione - ruota camminando attorno alla torre, rivelando cose prima nascoste alla vista. E' un'idea molto semplice, ma provoca quel certo nervosismo per l'ignoto e crea una schermata di gioco unica.

Dopo aver ammirato questo innovativo stile grafico vi troverete subito avvinghiati nel gioco. Gli elementi essenziali sono quelli di un gioco di piattaforme formato da perfidi problemi di tempismo ed enigmi complessi, che richiedono spesso soluzioni originali. Ciò che lo rende differente da tutti gli altri giochi di piattafrome in 2D è l'idea della torre che si avvita e la geniale inventiva che l'autore John Phillips ha messo negli enigmi.

La risalita della torre consiste nel seguire un percorso di piattaforme e ascensori. La strada è costellata di pericoli improvvisi. Il trucco più comune è quello del gradino che scompare appena ci andate sopra, facendovi cadere dalla torre. Qui entra in scena un altro dei tocchi di genio del gioco. La caduta non vi uccide se cadete su una piattaforma sottostante: serve solo a rimandarvi indietro.

Amiga – Quella palla rosa punta verso Pogo. Dovete colpirla con una palla di neve o cadrete giù dalla torre.

ST – un bel grattacapo. Per completare questa torre dovete lasciare che l'alieno rotante alla destra di Pogo lo colpisca facendolo cadere di sotto. Là lo aspetta una palla rosa, quindi dovete avere il grilletto facile.

Amiga – uno dei tocchi delle versioni ST e Amiga è l'acqua alla base della torre. S'increspa deliziosamente e riflette il movimento soprastante. In questa foto però siete sul punto di essere spinti in acqua dall'alieno rotante - e non potete nuotare.

Si muore invece se si cade nell'acqua o non si riusce a raggiungere la cima prima che scada il tempo. Questo significa che avete tempo per imparare come sono fatte le torri, anche all'inizio quando commettete più errori.

Imparerete presto ad odiare l'alieno ruotante che appare periodicamente dal bordo dello schermo puntando su di voi. Per evitarlo è dovete salire o scendere di un gradino o entrare in una porta prima che arrivi. Le porte conducono all'altro lato della torre, ma non saprete mai che sorprese vi stanno aspettando.

Potete sparare palle di neve, ma hanno effetto soltanto sui mattoni lampeggianti che vi sbarrano la strada e sulle palle rosa che rimbalzano. Gli altri pericoli hanno varie forme e seguono identici schemi di movimento. In genere fanno la spola verticalmente od orizzontalmente, rimbalzando su tutto ciò che incontrano. Questo significa un bel po' di problemi di tempismo da risolvere, quasi sempre accompagnati dal altri fastidi.

Tra una torre e l'altra c'è uno stadio bonus dove siete alla guida del sottomarino e sparate a dei pesci che poi dovete raccogliere per guadagnare tempo extra per la prossima torre. In più c'è anche una nuova serie di torri che aumentano la longevità del gioco.

Non si può lodare abbastanza l'originalità, la presentazione grafica, la giocabilità e la longevità del gioco. E' stato considerato anche il più piccolo dettaglio di programmazione per rendere più bello questo classico.

VERSIONE ATARI ST

La grafica è bella quanto quella dell'Amiga, ma il sonoro non vale altrettanto. I livelli sono identici a quelli dell'Amiga..

GRAFICA	9	FATTORE QI	8
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	8

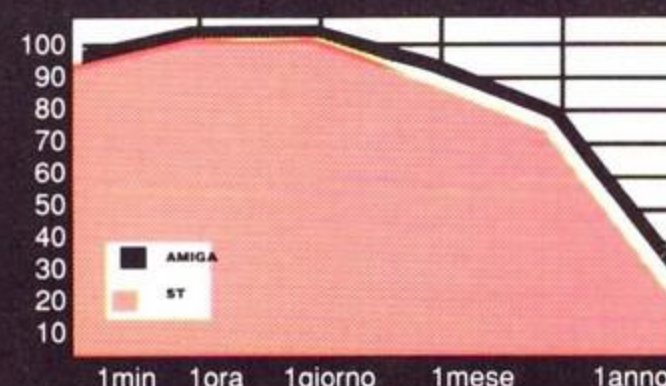
K-VOTO 952

VERSIONE AMIGA

La grafica e gli effetti sonori sono i migliori tra tutte le versioni, un pelo in più dell'ST. I nuovi livelli sono ben studiati e daranno del filo da torcere anche al più esperto nebulista.

GRAFICA	9	FATTORE QI	8
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 952

CURVA PREVISTO INTERESSE

La grafica e la giocabilità ne fanno un successo fulmineo. Le torri in più aumentono l'interesse.

FLOPPERIA®

Viale Monte Nero, 31
20135 Milano

Tel. (02) 55.18.04.84
Fax (02) 55.18.81.05

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

Nuovo Commodore Point
orario negozio:
dalle 10 alle 19 orario continuato

KIT MPS 803 TURBO
Aggiunge 4 nuovi Fonts di caratteri con discendenti ed aumenta notevolmente la velocità di stampa.
£. 39.000

VOICEMASTER
Nuovo digitalizzatore audio per C64/128, permette di digitalizzare voci, brani musicali ed effetti sonori da microfono o da registratore.
£. 99.000

PREZZI IVA 19% INCLUSA
I prezzi potranno variare a seconda dell'andamento delle valute estere

SUPERCOPY SYSTEM 88
Non permettere che il tuo prezioso programma originale si rovini! Con SuperCopy System 88 é possibile effettuare copie di sicurezza di tutto il software protetto, compresi gli "impossibili" come Geos 64 e 128. Per C64/128 e drive 1541, 1541C ed OC-118.
£.45.000

SUPER SPEEDDOS
Il miglior velocizzatore per C64. Trasforma il drive da seriale a parallelo aumentandone fino a venti volte la velocità.
1541 .... 49.000   1541-C 59.000

NOVITA'
OC-118 ...... 69.000   1541-II 69.000
Su richiesta versioni per 64-C & 128

VIDEOFLASH
Ottimo digitalizzatore in tempo reale per C64, produce immagini di alta qualità direttamente da videoregistratore.
£. 170.000

DRIVES C64/128
OC-118 .... 249.000
Drive compatibile per C64/128, slim line, con 10 dischetti colorati in omaggio.
1541-II 349.000
1581 .... 449.000

PORTASTAMPANTI
Struttura robustissima in metallo, design originale.
80 col 29.000
132 col 39.000

HARDWARE ED ACCESSORI
Commodore 64 + drive + 10 giochi 499.000
Monitor 1084-S finalmente stereo 599.000
Monitor Philips 8802 per 64/Amiga 449.000
Scheda modulatore per A-2000 .... 159.000
Janus XT con drive 5" 1/4...................... 999.000
Copritastiera per Amiga 500.................. 19.000
Dust Remover pulisci-tastiere 25.000
Kit pulizia testine drive 3" 1/2 ....12.000
Kit pulizia testine drive 5" 1/4 ....10.000
Portadischetti 3" 1/2 150 pz. Posso..........35.000
Schermi antiriflesso .... da 35.000
Supporti basculanti per monitors ....da 35.000

STAMPANTI IN OFFERTA
Mannesmann MT-81 .... 349.000
Commodore MPS 1250 .... 489.000
Star LC-10 64/Amiga 499.000
Star LC-10 Color 599.000
Nec P-2200 24 aghi 889.000
Nec P6 Plus 24 aghi 1.599.000

X-RAYS PROTECTOR
Filtro per monitor o televisori, blocca totalmente l'emissione dei pericolosi raggi X dal cinescopio. Indispensabile per chi usa intensivamente il computer.
£. 299.000

PARTI DI RICAMBIO COMMODORE
ROM Basic 901226 .... 25.000
ROM Kernal 901227 .... 25.000
ROM char. gen. 901225 .... 25.000
6526 CIA 27.000
6581 SID 29.000
6510 microprocessor 20.000
6569 int. 906111/01 .... 59.000
82S100 PLA 32.000
8701 PAL C64 .... 18.000
7406/7416 IC buffer inverter 5.000
4066 IC quad switch 5.000
7805 IC voltage regulator 4.000
7812 IC voltage regulator 4.000
Quartz crystal 17,734 MHz 8.000
8501 CPU C16 .... 21.000
8360 video controller C16 .... 41.000
6502 microprocessor 19.000
6522 floppy 16.000
8722 MMU 20.000
8721 PLA 31.000
8563 .... 40.000
8502 .... 24.000
8566 PAL video 41.000
8564 NTSC VIC 41.000
4164 RAM 5.000
41464 RAM 29.000
ROM floppy 1541 .... 22.000
Logic array 1541 .... 40.000
2364-130 ROM 40.000
7700-010 PLA C16 .... 30.000
6529 B C16/Plus 4 .... 4.000
Ted Kernal C16 .... 55.000
Ted Basic C16 .... 55.000
8371 PAL Amiga 55.000
8520 CIA 25.000
68000 MPU 39.000
68010 MPU 49.000
8364 Paula 69.000
315093 IC 49.000
5719 IC 53.000
8362 Denise 59.000
Alimentatore C16 .... 49.000
Alimentatore C64 .... 59.000
Alimentatore C128 .... 79.000

DRIVES AMIGA
Drive esterno per Amiga passante 230.000
Drive interno per A-2000 .... 199.000

STEREON
Nuovo digitalizzatore stereofonico per Amiga, con banda passante di 20.000 Hz, per sfruttare al massimo le capacità del computer.
£. 249.000

ROM KICKSTART 1.3
La nuova versione del sistema operativo per Amiga 500 e 2000, non necessita di saldature.
£. 199.000

ANTIDRIVE
Dispositivo hardware da collegare alla porta drives per Amiga, che permette di sconnettere ogni unità esterna senza dover spegnere ogni volta il computer e rischiare di danneggiarlo. Molto utile per recuperare memoria RAM preziosa per i giochi e le applicazioni grafiche.
£. 25.000

ESPANSIONI PER AMIGA
Espansione per A-500 da 512 KB .... telefonare
Gigatron 1.8 MB interna per A500/1000.....telefonare
Espansione interna autoconfigurante, 0 wait state, da 1 MB per A-1000 .... 699.000
Espansione per A-2000 da 2 MB 1.199.000

VIDEON
Digitalizzatore video a colori per Amiga, dotato di convertitore PAL-RGB con banda passante di 15 KHz per ottenere fantastiche immagini a colori dalla stupefacente qualità e risoluzione; collegabile con una qualsiasi fonte video PAL, come ad esempio videoregistratori, televisori, telecamere, computer, ecc., senza l'uso di filtri.
£. 420.000

LEGGII
Per facilitare la battitura di lettere e di listati, anche da riviste, con righello per una rapida lettura.
portatile 29.000
con morsetto 39.000
con base basculante 49.000

DUST COVER
Copertina trasparente antistatica, protegge da polvere e liquidi dannosi.
per A-2000 .... 18.000
per stampanti 80 col 15.000

Super offerte natalizie per Amiga, Atari ST, Amstrad e compatibili MS-DOS. Telefonare

Disponibile l'intera libreria di software Public Domain di Fred Fish
Richiedeteci il catalogo su disco che vi sarà spedito in contrassegno di £. 10.000

SUPPORTO TOWER
Sistema l'Amiga 2000 in verticale sul pavimento, per risparmiare spazio sulla scrivania e dare un tocco di professionalità al vostro sistema.
£. 59.000

SOFT AMIGA ORIGINALE
Bard's Tale 25.000
ChessMaster 25.000
E. W. Baseball 25.000
Adv. Co. Set 25.000
Out Run 25.000
D. Thompson 25.000
Italia 90 .... 39.000
Platoon 39.000
Football Man. It 39.000
PacLand .... telef.
Dragon's Lair .... telef.
AfterBurner .... telef.
Elite .... telef.
Black Tiger .... telef.

PAL GENLOCK
Genlock amatoriale per tutti gli Amiga, per ottenere ottime sovrapposizioni di titoli, animazioni, ecc.
£. 650.000

Richiedete il nostro catalogo GRATUITO

AMIPRINT
Novità assoluta

E' finalmente disponibile l'interfaccia per collegare una qualsiasi stampante seriale per Commodore 64 a tutti gli Amiga, come MPS 801, 802 e 803; Okimate 20, NL-10C, Riteman, Seikosha, e tutte le altre compatibili seriali 64.

£. 69.000

In questa prima puntata della rubrica dell'avventura troverete le recensioni di Lancelot e Chronoquest e la prima parte della guida a Lords of Time, uno dei primi classici della Level 9 E, naturalmente, anche recensioni e consigli per gli amanti degli adventure.

LANCELOT

Il Santo Graal della LEVEL 9/ MANDARIN?

ERANO mesi che attendevamo questo gioco. Ora che è arrivato cosa si può dire? Mica tanto, temo. Ed è un vero peccato perché l' epopea di Re Artù offre splendidi spunti per un gioco d'avventura. Anche quel tremendo vecchio gioco che è Quest for the Holy Grail, che sicuramente non è rimasto impresso nella vostra memoria avventurosa, riuscì a farsi un po' di lustro prendendo a prestito dalle vicende di Lancillotto e dei cavalieri della Tavola Rotonda. La Level 9 si è molto sbilanciata sulla qualità del gioco.

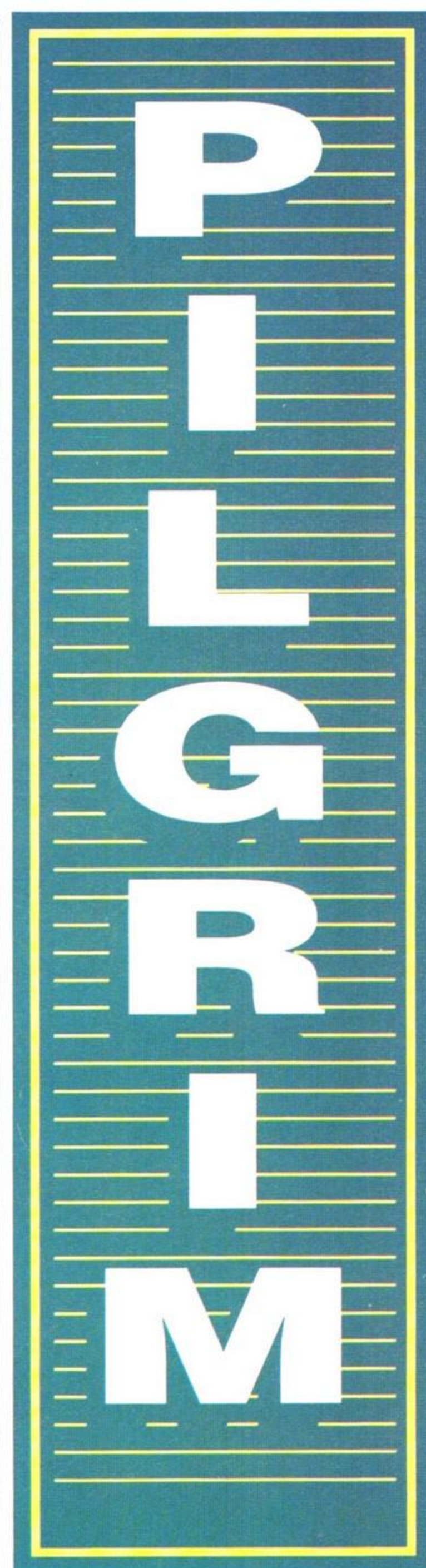
"E' il nostro miglior gioco" hanno detto. Sappiamo anche che Pete Austin (l'autore, n.d.r.) è un vero esperto del periodo storico legato alla figura di Re Artù e al medioevo britannico.

Qualcosa di vero c'è! Le locazioni sono realizzate con un certo grado di autenticità storica e il linguaggio dei personaggi (come i cavalieri) è denso di espressioni fiorite della prosa inglese antica.

E allora qual'è il problema? Semplice: il gioco, benché a momenti eccezionale, è rovinato da apparenti negligenze e da una progettazione scadente. Ad esempio, i personaggi sono ben costruiti e conducono vite interessanti che creano l'atmosfera dell'avventura. Hanno però la tendenza a parlare fuori luogo e ciò non fa onore a nessuno, tanto meno a loro stessi.

E' divertente che la Damigella Maledisant rivolta a Lancelot, che sta trasportando un pentolone bollente, dica "Scommetto che lo rovesci!". Non è divertente, invece, che lo ripeta quando lui lo ha già messo giù.

Altre volte, le risposte e gli scoppi d'ira dei personaggi sembrano ancora più illogici. Anche il più piccolo suggerimento a Re Artù può farvi ottenere la risposta "Don't bother me with that! I am the king!" (Non scocciarmi! Sono il re!) o simili esclamazioni. Può essere divertente una volta, ma alla seconda viene il sospetto che il personaggio avrebbe dovuto dire "I don't understand", e allora perché non dirlo chiaramente?

Ad ogni modo, si possono dimenticare queste imprecisioni quando incontrate dei personaggi indaffarati in attività interessanti o, talvolta, in grado di rispondervi in modo pertinente. Potete anche perdonare la non eccelsa qualità grafica di alcune versioni (guardate le foto per farvi un'idea) perché le locazioni sono autorevoli ed evocative. Ma non si possono perdonare alcuni degli atroci enigmi che si incontrano nel gioco.

Di norma in un gioco Level 9 i problemi vengono proposti sempre in modo originale

PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L18000 c - L25000d	USCITO
SPEC	L18000 c	USCITO
ATARI ST	L29000d	USCITO
IBM PC	L29000d	USCITO
MAC	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
AMS	L18000 c - L25000d	USCITO

Alcune versioni del gioco – Lancelot su un PC CGA e (foto piccolo) su un PC EGA
Lancelot su un Amiga

e soddisfacente

Ad esempio, ad un certo momento Lancelot deve salvare Tintagel da un esercito invasore. E' una sotto-trama mica da poco, ma la troppo facile e rapida soluzione delude il giocatore e allo stesso tempo sminuisce lo scenario. Il vero problema degli enigmi sembra essere la vastità dell'azione che la Level 9 ha voluto includere nel gioco.

Ci sono degli eccellenti enigmi in Lancelot ma purtroppo ce ne sono anche parecchi di pessimi che non contribuiscono certo a rendere Lancelot interessante e impegnativo.

La forza di questo gioco dovrebbe stare nello scenario, nei comandi ad alto livello (che includono GO TO, FIND, FOLLOW, OOPS, ecc.) e nell'interazione. Il primo punto è tristemente minato dalla trasandatezza, il secondo invece ha il suo peso perchè rende il gioco facile da giocare, il terzo si appiattisce nuovamente sotto il peso di occasionali difetti. Uno su tre!

Non è certo un buon risultato per un gioco che era considerato come uno delle delle "promesse" del 1988.

IL K - VERDETTO

Un gioco tecnicamente impressionante, come ci si può aspettare dalla Level 9, ma l'esecuzione lo rende inferiore alle aspettative.

PAESAGGIO 82 SISTEMA 79

VIVERE CON LANCELOT

Lancelot è diviso in tre parti. Nella prima incontrate Artù, Merlino, Sir Kay e la vostra futura innamorata Ginevra. Inoltre, esplorate la città-castello di Camelot e vi abituate al sistema di gioco.

Nella Parte 2 dimostrate il vostro coraggio salvando damigelle in pericolo, sconfiggendo eserciti nemici e, soprattutto, salvando i vari cavalieri imprigionati. Questi diventano alleati e possono (per la maggior parte) aiutarvi a risolvere alcuni degli altri problemi del gioco.

La Parte 3, alla quale potete passare direttamente dal menù principale, è relativa alla ricerca del Santo Graal ed è interpretata

dal figlio di Lancillotto, Galahad, e dal vecchio cavaliere in persona.

Per tutta l'avventura avete dei comandi ad alto livello come GO TO, che vi consente di localizzare istantaneamente qualunque persona o luogo. Questo significa che dovete costantemente fare una mappa del gioco, poiché è molto facile contare su GO TO e FOLLOW per muoversi per le locazioni del gioco. Benché questi comandi siano molto convenienti, rovinano in qualche modo la gioia dell'esplorazione.

Ci sono diverse opportunità di combattimento, ma sono limitate ad un semplice botta e risposta con nessuna possibilità di dettare tattiche se non quella di accettare o meno la resa dell'avversario.

Se morite, Merlino vi farà immediatamente resuscitare da qualche altra parte.

Che cos'è IL K VERDETTO

Per la loro peculiarità i giochi d'avventura necessitano un sistema di giudizio diverso da quello adottato per gli altri tipi di giochi. Il K-Voto infatti non riesce a dare un'indicazione appropriata della qualità di un adventure.

Prendete *Lancelot*, ad esempio. E' ovvio che ne sono rimasto deluso, ma resta il fatto che anche un gioco scadente della Level 9 è tecnicamente avanzato in confronto alla media degli adventure. Dargli un, diciamo, 500 sarebbe fuorviante. D'altro canto dargli un 800 o più sarebbe altrettanto fuorviante.

Il punto è che le avventure stanno migliorando tecnicamente, quindi le recensioni diventano sempre più una questione soggettiva invece che tecnica. Prendete un libro, ad esempio. Potete criticare lo stile, la concezione e la struttura di un libro, ma nessun critico letterario si sognerebbe di dare un voto definitivo, per esempio, all'ultimo libro di Stefano Benni.

Che fare quindi? Abbiamo deciso di sostituire il K-Voto con un breve commento, intitolato K-Verdetto, che non è altro che l'opinione personale di Pilgrim. Ma non solo. Per coloro che sono abituati ai voti numerici, Pilgrim ha studiato anche quattro categorie separate, con relativi voti, che, a suo parere, permettono di valutare il livello tecnico di un gioco. Le quattro categorie sono: Paesaggio, Incontri, Impegno e Sistema.

Ecco spiegato qui di seguito cosa rappresentano le quattro categorie suddette:

PAESAGGIO Si riferisce alla complessità della mappa, alle sue dimensioni e alla sua struttura. Qui una semplice mappa bidimensionale con brevi descrizioni, poche locazioni e nessuna sorpresa non prenderà mai un bel voto.

INCONTRI Indica la qualità dell'interazione tra il giocatore e i personaggi del gioco: cioè se i personaggi sono ben tratteggiati, funzionali, interattivi e ben programmati; se parlano o se se ne stanno lì a far niente; se si muovono per le varie locazioni; se sembrano "intelligenti". In questo campo molti adventure hanno ancora da imparare.

IMPEGNO E' facile o difficile? I problemi o gli enigmi illogici non vengono per niente apprezzati, anche se vi terranno impegnati per giorni (cosa che probabilmente accadrà).

SISTEMA Ci sono contenitori di oggetti? Comandi ad alto livello? Opzione RAM-save? Tasti funzione? eccetera, eccetera Più il programma è ben fatto migliore è il gioco e più alto sarà il voto.

CHRONOQUEST

La PSYGNOSIS viaggia nel tempo...

Il PILGRIM trasalì alla notizia che la Psygnosis stava producendo una vera avventura, con comandi a icone, descrizioni testuali e viaggi nel tempo. Le cose, però, sono andate diversamente...

Innanzitutto, il gioco non è stato programmato da coloro che hanno fatto *Barbarian* e *Terrorpods*. Viene dalla belle France, da Pilglings, la cittadina gallica responsabile per cose come *Mortville Manor* e *Crash Garrett*. In altre parole, giochi belli graficamente ma carenti in giocabilità. L'idea che sta dietro *Chronoquest* è semplice: nel 1922 vostro padre inventò una macchina del tempo e scomparve. Siete accusato del suo omicidio mentre in realtà gli indizi suggeriscono che il responsabile è un altro. Dovete allora vagare per le varie epoche alla ricerca di indizi e persone che possano aiutarvi a fare giustizia. Vagamente ispirato a *Lord of Time* lo scenario di questa avventura è completato da una grafica superlativa e da una bella musica. Questi sono gli aspetti positivi ma di altri aspetti - almeno per gli utenti Amiga non si può dire altrettanto.

Per cominciare, il sistema di controllo è estremamente limitato. Il gioco è interamente a icone e i comandi sono limitati ai basilari GET, DROP, USE e LOOK. Quando è il caso potete dare i comandi HIT e PUSH/PULL per colpire i nemici e aprire cassetti, armadi e cose simili. La soluzione di molti enigmi dipende dall'avere (a) un oggetto e (b) un qualcosa su cui usarlo. Questo significa che dovete usare in continuazione i comandi SEARCH e SELECT.

Nella versione Amiga, purtroppo, questo metodo non sta in piedi. Per cercare qualcosa in una locazione bisogna selezionare l'icona EXAMINE e poi cliccare da qualche parte sullo schermo. Le risposte che ottenete non sono sempre utili, qualche volta sono anche del tutto fuorvianti spesso sono tutto meno che dettagliate e a peggiorare le cose se non puntate il puntatore nella posizione esatta, non ottenete alcuna risposta .

OK, questo ce lo aspettiamo da un gioco a icone, ma c'è di peggio. La versione Amiga (vedere più avanti per il gioco per ST) è molto lenta, con sfarfallii occasionali dello schermo. E' scritto in cattivo inglese e il frasario è piuttosto strano. Funziona anche in modo strano: ad esempio, se esaminate un oggetto dell'inventario potreste sentirvi rispondere I BEG YOUR PARDON oppure non ricevere alcuna risposta. Peggio ancora, i comandi Prendi e Lascia funzionano in modo molto strano. Per prendere un oggetto dovete cliccarci sopra usando l'icona GET: fin qui nessun problema. Per lasciarlo dovete cliccare sull'icona DROP e poi sull'oggetto che volete lasciare. E dove va a finire? Buona domanda, amici avventurieri. Svanisce nel nulla. Per riprenderlo, dovete in teoria cliccare nella parte bassa dello schermo. A volte funziona, a volte no. In una locazione, ho lasciato una lettera e quando ho cercato di riprenderla mi sono ritrovato in mano...una corda! Straordinario, caro Watson.

Questo è il tipo di gioco per cui la gente impazzisce alle fiere di computer. E' bello da vedere, ma da giocare è...aargh! Non è un problema di bachi nel programma, ma semplicemente un problema di astrusità. Le istruzioni sono fatte male, il programma non è coerente e il giocatore alla fine si innervosisce un po'. Sfortunatamente i suoi punti di forza - immagini e musica - vi portano a credere che ci sia sotto un grosso lavoro di programmazione che invece non c'è, almeno non nella versione Amiga.

Si dice, d'altro canto, che la versione ST sia molto ben fatta. Sfortunatamente non l'abbiamo ricevuta in tempo per la recensione: pazienzate fino al mese prossimo.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L59000d	USCITO
AMIGA	L59000d	USCITO

IL K - VERDETTO

In cambio dei vostri soldi vi portate a casa dell'ottima grafica e un gran bel po' di frustrazioni. La versione ST è OK, ma quella Amiga è molto trasandata.

PAESAGGIO	89	SISTEMA	35
IMPEGNO	75	INTERESSE	22

L'AVVENTURA É L'ADVENTURE

Gl Italiani e l'inglese

Gli adventure sono dei gran bei giochi, peccato che siano in inglese.

Sai che bravo un giocatore di mardelingua inglese! Volete mettere giocare un adventure nella propria lingua? Non c'è paragone.

Non so voi, ma io quando gioco un adventure mi tengo di fianco il mio fedele dizionario Inglese-Italiano. Senza, mi sentirei come un cowboy senza pistola.

Ecco, questo mi sembra un buon modo per cominciare ad intavolare un discorso con gli appassionati di questo particolare genere di gioco. Cosa vuol dire per voi giocare un adventure in inglese? Quali sono i parametri da considerare nel recensire un adventure da un punto di vista italiano? Che cosa aggiungereste alle categorie definite dal nostro esperto (inglese)?

A noi di Kappa ci piacerebbe sentire la vostra opinione su questa questione per potervi offrire una rubrica di adventure sempre più consona alle vostre italianissime esigenze.Quindi prendete penna e pergamena e aprite il dibattito. Questo spazio è vostro, riempitelo!.

GUIDA A LORDS OF TIME

PARTE 1

Lords of Time, uno dei primi classici della Level 9, sta vivendo una seconda vita dopo essere stato incluso nella recente trilogia Time and Magik. Quindi perché non rigiocarlo?

Non avrete bisogno di aiuto per arrivare fino all'orologio, vero? Bene. Una volta che ci siete entrati, fate partire il meccanismo così che dopo potrete uscirne (l'orologio sembra soffrire di una crisi d'indentità e pensa di essere Tardis - un personaggio di Dr. Who). Per viaggiare nelle varie epoche girate uno degli ingranaggi numerati, poi fate dondolare la cosa più ovvia che ci sia, quindi uscite. Gli ingranaggi devono essere presi in ordine ascendente, con una eccezione, di cui vi dirò in seguito.

Innanzitutto, dovreste trovarvi alla fine di un passo carraio. Un giro attorno a questo pittoresco cottage dovrebbe venir premiato adeguatamente, e non dimenticate di prendere qualcosa che vi permetta in seguito di avere le mani libere (il gioco è pieno di tesori da prendere, ma non sono indispensabili per finire l'avventura: per vedere se un oggetto ha valore, esaminatelo).

Prima di visitare il giardino, andate a prendere quello che vi serve ai lavori stradali giù nella strada. Tornando al giardino avrete bisogno di qualcosa...Per arrivare a prendere le chiavi dovrete innanzitutto fare un favore ad una persona vanitosa, e far sì che si possa rimirare. Per trovare questa persona camminate lungo il corso d'acqua nella parte bassa del giardino, e attraversate il corso d'acqua a monte.

Una volta dentro la capanna, prendete tutto quello che trovate. Un oggetto è essenziale per risolvere alcuni problemi che incontrerete in seguito e l'altro serve a far felice un vecchio.

Prendete una scorciatoia per tornare all'orologio, lungo l'esterno del cottage. Mangiate i funghi vicini al mucchio di concime e scoprirete delle cose. Infine, rubate la tanica di benzina che c'è sotto la tettoia e date un'occhiata sotto la Porsche. Tornati all'orologio abbandonate tutto le cose di valore, ma prendete quello che avete preso nei pressi dei lavori stradali. Bong! Fa un po' freddo qui nell'era glaciale. Quando siete intrappolati dall'elefante peloso, accendete un fuoco con la benzina e i pezzi di legno. L'impaurito mammuth lascia dietro qualcosa. Per andare avanti dovrete essere un po' più gentili con un altro membro del regno animale - avete portato il cibo per gatti, vero? Ricordatevi di tirare sul prezzo con la fatina del dentino, così da poter fare luce su alcuni problemi che incontrerete in seguito. Ora che la tigre si è placata potete vagare per le caverne. Dovrete rompere il ghiaccio un paio di volte e fare del ghiaccio per riuscire a passare. Liberate la regina e lei vi darà qualcosa che servirà in seguito a qualche altro membro della famiglia reale. No Problem

Questo è tutto per questo mese, quindi prendete una scorciatoia a sud giù per il tunnel e state lì fino al mese prossimo. Nel numero di Gennaio di Kappa ci sarà la seconda parte della soluzione.

NO PROBLEM!

Ecco alcuni consigli dal Pilgrim. Dal mese prossimo contiamo di pubblicarne qualcuno di vostro. Quindi prendete carta e penna e mettetevi a scrivere, OK?

KINGS QUEST 2

Lasciate aperta la credenza nella stanza del mago, quindi guardateci dietro per trovare una mappa magica.
Per evitare il mago nella nave dei pirati, restate sulla scala.
Per sconfiggere il drago, usate la STORM BRE.

BEYOND ZORK

Per guadagnare un po' di compassione, usate la levitazione per tirar fuori il cucciolo hungus dalle sabbie mobili.

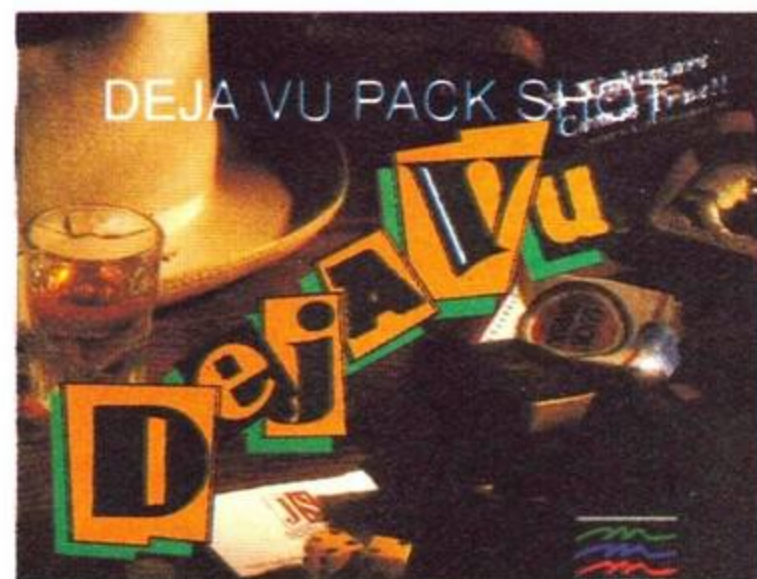
CORRUPTION

Aprite la cisterna nella celletta e cercate dentro.
Rompete il finestrino della Volvo con il cacciavite che c'è nel cassettino.
Theresa lascia l'ufficio alle 10.00 - prendete la chiave di ottone dal suo cassetto ed entrate nell'ufficio di David.
Quando l'infermiera Stephenson lascai la sal di guardia, alzatevi, prendete i fogli e la fodera del cuscino da sotto il letto vuoto, quindi andate alla sala operatoria prendete le bende e mettetevele.
Mettete tutto nella federa, tranne i fogli e sdraiatevi sul letto. Quando siete nell'ambulanza, togliete i vestiti dalla federa e indossateli. Togliete le bende. Alzatevi, aprite le porte dell'ambulanza e saltate giù.

SHADOWGATE

Operate il martello sullo specchio centrale nella stanza degli specchi.
Operate la lancia contro il troll.
Operate la pergamena "key to the world" sul globo.
Uccidete la ragazza nella torretta con la freccia d'argento.
Operate la stella dello stemma col drago che c'è nella torretta
Operate il pannello destro nella stanza del trono.

DEJA VU

Operate la scheda nella fessura nell'ascensore e nel muro.
Operate la siringa sul contenitore indicato con BISODIUMITIS, poi usate la siringa su voi stessi.
Fate una puntura alla signora grassa con il sodium penthotal.

PER CONTATTARE IL PILGRIM... Vi piacerebbe vedere il vostro nome su queste pagine? Vi piacerebbe fare nuovi amici? Non dimenticate che Pilgrim è sempre molto contento di ricevere lettere da altri avventurieri, consigli e suggerimenti e qualunque genere di corrispondenza relativa agli adventure e non dimenticate di includere nome e indirizzo..

Scrivete a:

PILGRIM, Kappa, VIA AOSTA, 2, 20154 MILANO

L'ORIGINE DELLA SPECIE

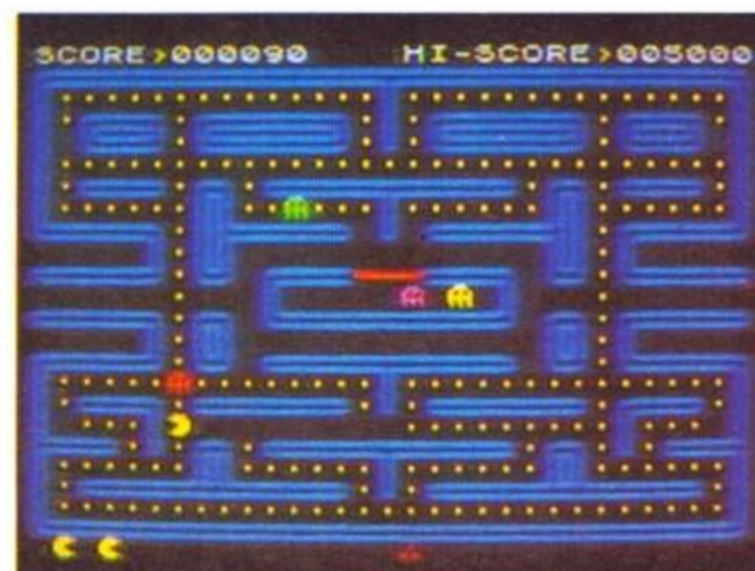
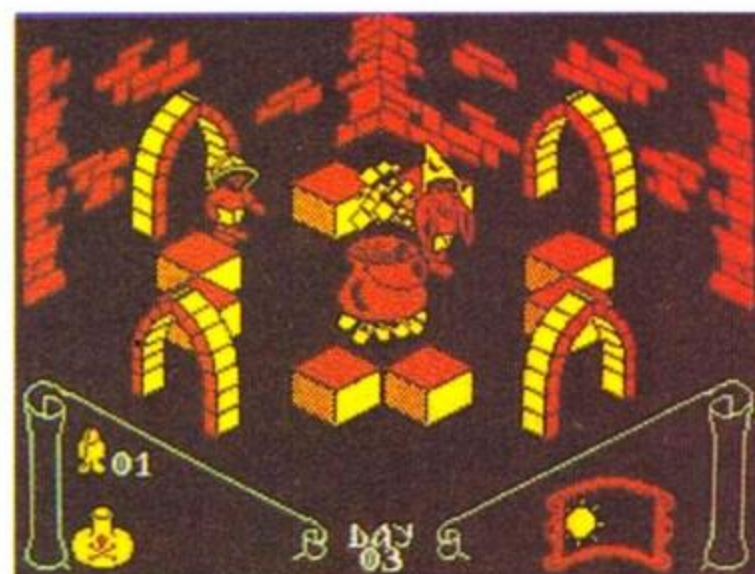
Venite con noi alla scoperta dell'oscuro passato dei computer giochi - quando un puntino bianco sullo schermo smise di essere il segno che avevate spento il televisore. Come sono progrediti i computer giochi? Come si arriva da *Pong* a *Virus*, da *Colossal Cave* a *Driller* - e quali influenze esterne hanno determinato lo sviluppo dei giochi?

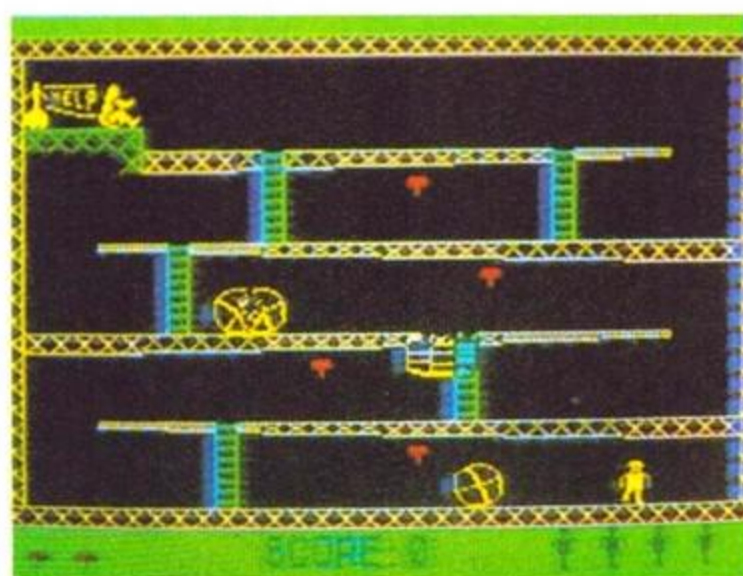
Pacman - i giochi di labirinto nella sua versione più irresistibile (qui per Spectrum).

Siete un videogiocatore professionista, vero? Credete di sapere tutto quello che c'è da sapere sulla storia e lo sviluppo dei giochi? Beh, sapevate che *Knight Lore* discende da *Pacman*, o che *Starglider II* è imparentato con *Pong*, o che *Out Run* deve molto a *Space Invaders*? No! Beh, non ci sorprende.

L'albero evolutivo dei computer giochi è molto complesso ed è dovuto a colpi di genio, influenze esterne imprevedibili e sviluppi tecnologici dell'hardware. Se non ci credete, ecco qui l'evoluzione storica di un paio degli esempi citati. *Pacman* era un semplice gioco di labirinto derivato dal tema dell'esplorazione tipico degli adventure. Se mescolate gli enigmi di un gioco di piattaforme a multischermi con l'esplorazione di un gioco di labirinto ottenete un'avventura dinamica, dove non solo dovete risolvere degli enigmi ma anche esplorare un'area di gioco, di cui poi fare una mappa. Ora non vi resta altro che aggiungere un'idea geniale come la grafica isometrica in 3D della Ultimate e avete *Knight Lore*.

La parentela tra *Pong* e *Renegade* sembra essere ancora più improbabile. Che possibile rapporto ci può essere tra due bacchette e una pallina e un violento picchiaduro? Beh, Pong fu il primo gioco sportivo in assoluto, nonché il primo gioco simultaneo per due giocatori. Fu subito seguito da vere e proprie simulazioni di tennis e football. Grazie ai miglioramenti nella grafica divennero possibili altri sport - karate incluso. Il passo successivo fu quello di portare il combattimento al di là del semplice scontro fisico - prendendo a spunto i film di kung-fu e la società violenta di oggi. L'albero evolutivo delle pagine seguenti mostra le principali influenze che hanno dato luogo ai giochi di oggi. Le tendenze principali sono piuttosto evidenti e mostrano le grandi linee di sviluppo.

I padri di tutti i computer giochi sono i mainframe e le macchine da bar. In cima alla scala evolutiva ci sono i mondi reali in 3D, i beniamini odierni - giochi come *Driller*, *Starglider II* e *Carrier Command*. L'albero abbraccia tutti i generi principali dei videogiochi: adventure - *Colossal Cave* e la Magnetic Scroll, i giochi di piattaforme - da *Donkey Kong* a *Nebulus*; gli sparatutto - *Space Invaders* e i giochi a scorrimento da esso derivati; le avventure dinamiche - *Sabre Wulf* e il resto dei giochi d'esplorazione. L'albero evolutivo è stato inoltre influenzato dagli sviluppi nel campo dell'hardware. Gli sparatutto a scorrimento come *Uridium* erano più facili da scrivere sul C64 per la presenza degli sprite e dello scrolling, che mancano nello Spectrum. Quando invece si trattò di produrre immagini in 3D veloci e particolareggiate anche lo Spectrum si rivelò in grado di farlo e vennero realizzate eccellenti avventure dinamiche. L'ST e l'Amiga possono elaborare una mole di informazioni tale da rendere possibile la creazione e lo spostamento veloce sullo schermo di oggetti 3D pieni, dove una volta invece si doveva usare la grafica vettoriale. Le maggiori capacità di memoria hanno portato inoltre a giochi più complessi e più vasti - chi potrebbe aver immaginato un gioco come Dungeon Master solo qualche anno fa?

Knight Lore - la nascita del 3D isometrico.

Renegade - un picchiaduro che discende da Pong.

Donkey Kong - i giochi di piattaforma nascono con questo gioco. Quello della foto si chiamava Monkey Bizness e girava sullo Spectrum.

L'ALBERO EVOLUTIVO DEI GRANDI GIOCHI

I GIOCHI DA BAR

● Il luogo di nascita dei giochi d'azione dove regna la coordinazione mano-occhio. L'hardware è dedicato: far girare giochi non è una delle tante attività possibili, ma l'unica. Qui la grafica e il sonoro sono vitali e vanno assumendo sempre più importanza.

COMPUTER SPACE

■ Il primo gioco arcade in assoluto. Qui ci fu la prima battaglia contro degli alieni. All'inizio sembrò un vicolo cieco ma ha chiaramente influenzato la nascita di **Asteroids**. Spetta a questa trascurata direzione di sviluppo il merito di alcuni dei concetti più avanzati nel campo dei video-

SIMULATORI DI VOLO

■ I simulatori di volo professionali, continuamente alla ricerca di un perfetto realismo, hanno sempre influenzato il progresso dei giochi. Da qui provengono i simulatori spaziali e di sottomarini. Il problema è sempre stato il riuscire ad avere una potenza

FLIPPER

■ Nelle sale giochi stavano a fianco dei videogiochi. Se sapevate giocare a flipper, potevate giocare a **Pong** o a **Breakout**. I paragoni e le derivazioni sono evidenti.

PONG

■ Il più semplice dei giochi: una pallina e due bacchette e come avversario potevate avere il computer o un amico. Una pallina rimbalzava per lo schermo e la dipendenza immediata era garantita. Non c'è da meravigliarsi se fu un successo e provocò il boom dei giochi da bar.

SIMULAZIONI SPORT

■ **Pong** era una semplice variante del tennis. Grazie alla grafica più sofisticata fu possibile imitare altri sport.
Lo smanettare è nato con le simulazioni sportive - ed è uno di quei concetti pazzeschi che hanno reso interessanti i giochi.

PACMAN

Guardate un labirinto dall'alto e, voilà, ecco **Pacman**. Il cambio di prospettiva è stato ripetuto più volte in seguito, ma si tratta sempre di un labirinto.

BREAKOUT

■ Costruite un muro di mattoni ad un'estremità dello schermo di **Pong** ed ecco che avete uno dei giochi più entusiasmantii. Non si può discutere un gioco i cui derivati hanno ancora successo 14 anni dopo l'uscita del primo. Un trionfo del gioco d'evasione e del pensiero astratto.

VETTORI

■ Questa particolare forma di raffigurazione fu molto popolare agli inizi.
Era possibile disegnare e muovere oggetti rapidamente e facilmente. Generò giochi astratti come **Asteroids** e **Tempest**, e titoli di successo come **Elite** e **Starglider**.

MULTI-GIOCATORI

■ In **Pong** c'erano due giocatori che sono via via aumentati. Il prossimo passo saranno i giochi arcade via modem giocati da centinaia di giocatori.

GIOCHI DI CORSA

■ Togliete il laser e muovete degli oggetti sullo schermo ed ecco i primi giochi con ostacoli. Divennero dei giochi di guida e il cambio di pro-spettiva fece il resto. Prendete la parte supe-riore dello schermo, tira-tela fino all'infinito, metteteci della buona grafica ed ecco che avete **Out Run**.

CAD CAM

■ La grafica 3D a fil di ferro, usata per la progettazione al computer, responsabile del progresso della grafica vettoriale.

PALLE RIMBALZANTI

■ Le palle che rimbalzano piacciono da sempre e i programmatori usano la fantasii per usarle, anche se il genere non sembra condurre da nessuna parte.

SPARA E FUGGI SINISTRA - DESTRA

● Trasformate i mattoni in alieni e fateli muovere. Togliete la palla e dotate la bacchetta di un laser e **Breakout** diventa **Space Invaders**. Le variazioni e le innovazioni poi sono state innumerevoli ma moltissimi giochi oggigiorno non sono altro che spara-e-fuggi.

PICCHIA DURO

■ Uno strano genere di giochi nato dalla voglia di competere uno-contro-uno. Sono un vicolo cieco in quanto a possibilità di sviluppo, ma hanno portato ad incorporare elementi di combattimento in molti tipi di gioco. Una delle mode passeggere del mondo dei videogiochi, fra un po'

3D SOLIDO

■ Prendete oggetti vettoriali e riempite lo spazio tra le linee ed ecco un grosso passo in avanti nella presentazione grafica. E' l'effetto dei progressi nei campi dell'hardware e della programmazione. E' un settore in rapida crescita sulle macchine a 16-bit e incorpora le tecniche grafiche in

GIOCHI DI PIATTAFORME

● Ispirati dal desiderio di risalire lo schermo. I primi furono **Frogger** e **Donkey Kong**. Trasformarono la progressione delle ondate d'attacco aliene in progressione di schermi. Qui ebbe inoltre origine il salto - cosa altro poteva fare un omino se non era in tuta spaziale?

SPARATUTTO A SCORRIMENTO ORIZZONTALE

■ **Defender** è la risposta a tutto. Un gioco che ha influenzato gli sparatutto venuti dopo grazie alla grafica vettoriale che dava l'impressione del movimento e ad alcune idee sui modelli di comportamento degli alieni. .

SPARATUTTO A SCORRIMENTO VERTICALE

■ Qualche genio ebbe l'idea di volare tra gli alieni oltre che spararagli contro. Fu ancora una volta merito della grafica che consentiva di costruire fondali dettagliati. Stranamente venne prima lo scorrimento orizzontale.

LICENZE

■ La prima licenza ufficiale in assoluto fu un gioco intitolato Hunchback. Prima d'allora s'era saccheggiato un po' dappertutto, ma questo fu il primo gioco in cui fu consentito farlo. Ha creato uno dei settori più proficui per i videogiochi ma non ha prodotto grandi progressi tecnologici.

FILM

■ E' strano che un'industria d'evasione cerchi ispirazione dalla realtà. Il fallimento della gran parte delle licenze da film suggerisce che può trattarsi di un altro vicolo cieco.

TELEVISIONE

■ I programmi televisivi sono stati molto sfruttati per le licenze, in particolare i giochi a quiz che si prestavano ad essere portati su computer.

COIN-OP

■ Il boom è stato enorme. Ad ogni modo, il progresso dei coin-op corre sugli effetti fisici invece che sulla struttura di gioco, quindi è difficile da copiare.

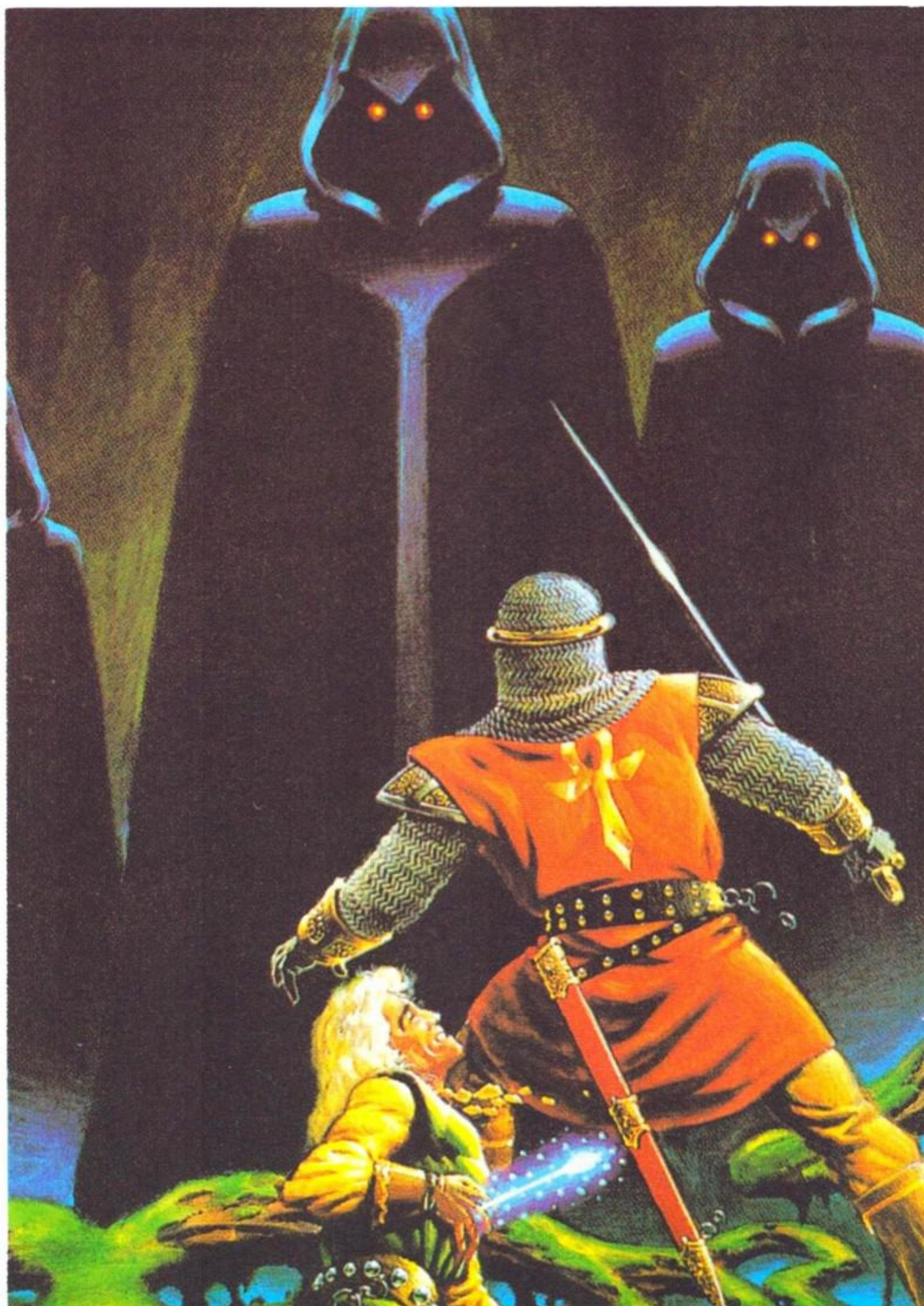
CARTONI ANIMATI

■ La ricerca di una grafica da cartone animato è stata lunga e non è ancora finita. Responsabili di gran parte dei giochi "carini" e dei loro derivati.

LIBRI

■ Giochi come **Fourth Protocol** hanno dimostrato cosa si può fare ispirandosi ad un libro, ma è un settore poco sviluppato.

LA K-GUIDA A ULTIMA V

Se non avete mai giocato a Ultima, leggete questa guida per farvi un'idea di che cosa vi siete persi. Se ci avete già giocato, leggetela per uscirne sani e salvi!

FARSI UN'IDEA

Il gioco è diviso in tre aree principali: la terra di Britannia, il Mondo Sotterraneo e i Dungeon. Affrontate prima Britannia, poi il Mondo Sotterraneo, ed evitate di esplorare i Dungeon finché non siete sicuri dei vostri personaggi. Anche se la trama è spiegata nella documentazione allegata, vi ci potrebbe volere un po' di tempo per scoprire quali sono i vostro veri obiettivi. Concentratevi nel costruire la personalità dei vostri personaggi e scoprirete che l'obiettivo della vostra ricerca vi verrà rivelato (a) dalla meditazione nei templi e (b) da altri personaggi. In quest'ultimo caso, i personaggi non vi chiederanno di far niente, ma vi forniranno delle informazioni che vi spingeranno ad agire!

PER COMINCIARE

Il vostro obiettivo principale all'inizio del gioco è di formare un gruppo ed equipaggiarlo. Create un singolo personaggio dal menù principale e poi cominciate il gioco; vi troverete subito in compagnia di Shamino e Iolo. Fate di tutto per mantenerli entrambi in vita finché non trovate il castello di Lord British, che si trova ad est della capanna di Iolo, che è il punto in cui entrate nel gioco.

Se il vostro gruppo viene distrutto potrete risorgere ma a caro prezzo: perderete punti-hit e scenderete di livello. Non preoccupatevi più di tanto se venite uccisi mentre state ancora esplorando il gioco, ma quando siete in fase di gioco avanzata cercate di formare un gruppo da zero senza dover risorgere ad ogni momento.

Ultima è un gioco abbastanza noioso per come salva lo stato del gioco. Potete salvare una sola posizione di gioco su ciascuna copia del disco Britannia e il salvataggio cancella qualunque posizione precedentemente salvata. Per un numero di ragioni

BASTONARE I TROLL

Allenatevi a bastonare i troll dato che è un modo rapido per ottenere soldi e armi (da vendere agli armaioli). Piazzatevi su un ponte e tenete premuta la barra spazio. Appariranno subito dei troll.

Dategli una bella ripassata, rubategli tutto quello che hanno, poi cadete in letargo a fianco del ponte per riacquistare un po' di punti-hit.

Negli stadi più avanzati del gioco, quando i vostri personaggi sono di livello 3 od oltre, questo è un modo sicuro per ottenere risorse vitali. All'inizio del gioco però non sottovalutate i troll.

Una volta che avete un bel po' di armi, equipaggiate al meglio i vostri personaggi (specialmente con le armature) e vendete il resto del bottino ad un armiere. Con un po' di troll potrete riuscire a raccimolare anche 1000gp!

complicate che riguardano la struttura del gioco - e che scoprirete inevitabilmente - ciò può creare dei problemi: da semplici inconvenienti alla perdita dell'intero gruppo. Ad esempio, potete salvare una posizione di gioco quando siete approdati su un'isola, per scoprire, mentre state salvando il gioco, che appena al di là dell'orizzonte c'erano dozzine di navi pirata pronte ad affondare il vostro vascello. Risultato finale: un mucchio di inconvenienti e la possibilità di andare a fondo.

L'unico modo per ovviare a ciò è di fare copie multiple e se volete andare proprio sul sicuro è consigliabile fare tre copie del disco Britannia. Una mettetela via per qualunque eventualità e le altre due usatele per salvare regolarmente il gioco secondo questa procedura:

1. Giocate con il disco 1 nel drive e salvate spesso il gioco digitando Q e poi Y.

2. Ogni ora salvate il gioco su entrambi i dischi, sempreché il vostro stato nel gioco non sia peggiorato dall'ultima volta che l'avete fatto. In questo caso ricaricate il gioco e fatelo partire con il disco 2, poi inserite il disco 1, e riprendete a giocare sperando di aver migliore fortuna!

VIAGGIARE

A PIEDI

Semplice, ma ci si mette di più. Il tempo può essere molto importante se avete poco cibo, una risorsa essenziale che deve essere consumata quotidianamente.

Morire di fame è uno dei modi più veloci e deprimenti di perdere un gruppo. Si può però evitare.

A CAVALLO

C'è una stalla nel castello di Lord British, nell'ala Sud-Est al piano terra. Mettetevi sopra un cavallo e premete il tasto B. Potete anche

AMICI POTENTI

Visitate Yew per reclutare Jaana; New Magincia per reclutare Katrina, un potente guerriero di livello; e il Buccaneers Den per Geoffrey. Gwenno lo trovate in Britain, alle Iolo's Bows. Una buona formazione dopo alcune sessioni di gioco potrebbe essere il vostro personaggio Avatar in testa, seguito da Katrina, Iolo, Gwenno, Geoffrey e Jaana. Lasciate Shamino nell'inn in Britain finché non vi serve.

galoppare per le stanze del castello! Ricordate che il cavallo tende ad allontanarsi se lo lasciate incustodito e può scomparire anche se lo lasciate impastoiato all'entrata delle città. Provate a parlare coi cavalli, magari rispondono.

SU UNA BARCA

Ci sono molte importanti locazioni raggiungibili solo attraversando specchi d'acqua. Una barca è più utile di quanto si possa pensare e se la comprate in East Britanny costa anche poco. In qualunque altro posto, ad esempio dal Capitano Blyth a Minoc, sono più care. Potrete pagarla circa 190 gp.

VIA PORTA LUNARE

Essenziale per raggiungere diverse locazioni senza i pericoli della navigazione per mare e per spostarsi velocemente da un posto all'altro quando avete bisogno di cibo o ingredienti magici. Le porte lunari sono indicate sulla mappa inserita nella confezione. Appaiono di notte e sono facilmente localizzabili per la luce che emanano. Per entrarci andateci sopra.

PER NAVE

Costosa e pericolosa, ma essenziale per raggiungere il castello di BlackThorne e altre locazioni. Fate in modo che il vostro gruppo sia BEN attrezzato con incantesimi (già mischiati e con molti incantesimi AN NOX per combattere gli effetti degli attacchi dei calamari) e armi per colpire a distanza: serpenti di mare e mostri vari si terranno a debita distanza lanciandovi contro palle di fuoco. Occhio ai pirati! Per una nave potrete pagare circa 1000gp in East Britanny, e molto di più da qualunque altra parte.

PER MAGIA

A volte un incantesimo IN POR può aiutare a superare degli ostacoli, sempre che ci sia qualcosa di morbido dove atterrare!

ANDARE IN LETARGO

Andate in letargo ogni qualvolta i vostri personaggi sono deboli. Oltre a riposare c'è anche la possibilità che vi appaia Lord British, ridandovi tutti i punti-hit e magari anche promovuendovi di livello se lo meritate. Se possibile non andate in letargo nei pressi dell'acqua.

DENTRO LE CITTA'

Ecco alcune cose da cercare quando siete in una città o all'interno di un palazzo:

Passaggi nascosti: sono indicati da un unico pixel illuminato, nascosto nelle crepe del muro. Per trovarli date il comando (S)earch nella direzione desiderata. Di solito sono chiusi a chiave.
Caminetti: vi bruciate se ci passate sopra, ma a volte ne vale la pena. Dall'altra parte potreste trovare passaggi segreti, tesori o altri oggetti.
Finestre: guardate sempre dalle finestre per vedere cosa c'è fuori. A volte potreste notare qualcosa che non vedreste altrimenti (ad esempio, un albero cavo al di là delle mura del villaggio). Una delle armi più utili di tutto il gioco (una scure magica) si trova proprio così.
Alberi: date sempre il (S)earch, specialmente quando sono cavi.
Letti: date il (Search) non una ma due volte: una per ciascuna estremità. Se c'è qualcuno che dorme, potete scoprire di chi si tratta dando il comando (L)ook.
Botole: le prime le incontrerete a Yew. Cadeteci dentro, ma solo se avete con voi delle chiavi. Potreste trovare un amico.

Come regola generale, comprate quello che potete permettervi soltanto da farmacisti e ristoranti. Il cibo e gli ingredienti magici sono vitali ai fini del gioco e non ce ne sono mai abbastanza. Se spendete tutti i vostri soldi, andate a bastonare i troll (vedi box) per rimpinguare le tasche.

PRENDERSI CURA DEI PERSONAGGI

I personaggi di primo livello (fino a 30 punti-hit) sono molto vulnerabili quindi metteteli sempre in fondo al gruppo. Dopo qualche partita, dovreste comunque essere in grado di costruire un gruppo di personaggi di Livello 3 o più (vedi box).

I personaggi deboli possono riacquistare vigore con le pozioni gialle, che però sono difficili da trovare e comunque non fanno recuperare molti punti-hit. E meglio tenerle, insieme all'incantesimo MANI, per i casi d'emergenza durante i combattimenti. In Britain, per una piccola cifra (sui 29gp), potete ridar completo vigore ad un personaggio mandandolo all'inn e poi facendolo uscire immediatamente. Non male, eh?

Quando un singolo personaggio muore potete farlo risorgere pagando (carissimo - dai 250gp in su) o usando una pergamena RESURRECT, identificata dai caratteri runici IMC. Gli anelli rigeneranti faranno risorgere un carattere dopo un breve periodo.
Se succede l'impensabile e il vostro gruppo viene completamente distrutto, risorgerà tutto nel castello di Lord British. I valori dei personaggi e i punti-hit verranno ridotti. La riduzione varia in base al valore del karma del personaggio, che è legato al suo comportamento precedente. Quindi fate molte buone azioni! Più alto è il vostro karma, meno punti vi verranno tolti.

Si può dire che la morte di due o più personaggi è un punto di non ritorno: caricate l'ultima posizione salvata e ricominciate.

MAGIA

Ci sono quattro incantesimi che dovete avere con voi in abbondanza, e cioé: AN NOX per curare l'avvelenamento (un evento frequente e altrimenti mortale); MANI per aumentare i punti-hit quando siete nei guai; AN SANCT per disattivare le trappole nei bauli poste da avversari scomparsi; e AN XEN CORP, che vi servirà quando verrete attaccati da dozzine di scheletri, un duro ostacolo da superare per i personaggi di basso livello.
Attenti a non sprecare un incantesimo facendolo lanciare da un personaggio che non lo può fare! Se in quel momento avete attivo un guerriero è molto facile commettere l'errore.

POZIONI

Ecco alcune brevi informazioni sulle pozioni:
GIALLA - fa riacquistare punti-hit di un valore variabile;
VIOLA - ha un effetto piuttosto bestiale durante i combattimenti!
NERA - rende invisibili durante i combattimenti;

COMBATTIMENTO

All'inizio, tenete in retroguardia i personaggi con le fionde, per bersagliare il nemico finché non è a portata dei vostri guerrieri armati di spade. Fate inoltre sempre buon uso delle armi che avete consultando la scheda di riferimento e distribuendole in modo efficace.

Negli stadi più avanzati, distribuite bene i pesi così che tutti i personaggi possano portare molte armi. Una morning star e una spada corta sono una buona combinazione per un personaggio forte. Armate la retroguardia con balestre e usate le fionde quando avete finito i quadrelli (le frecce delle balestre).
I Troll sono una buona fonte di quadrelli e frecce, che sono altrimenti difficili da ottenere.

Date le mazze ai personaggi più forti, che le useranno al meglio. Vale la pena comprare armi magiche -fanno proprio la differenza - specialmente le scuri magiche, che tornano sempre da chi le ha lanciate. Gli scudi e gli elmi acuminati possono essere usati sia per difendere che per offendere.

Gli anelli devono essere usati per i combattimenti: fanno la differenza ma svaniscono in fretta.

Infine, non abbiate vergogna di scappare se è il caso - specialmente nel Mondo Sotterraneo dove i nemici sono tanti. Se scap-

SHADOWLORDS

Se entrando in una città/villaggio sentite un suono, accompagnato da un messaggio di disperazione, odio o viltà, allora c'è un simpatico Shadowlord a Nord di dove vi trovate, che non aspetta altro che distruggere il vostro gruppo.

Gli Shadowlord se ne stanno seduti a far niente fin quando non gli andate troppo vicini, al che si gettano su di voi. Un combattimento contro uno Shadowlord è perso in partenza. Comunque potete uccidere uno Shadowlord con armi convenzionali, ma si rimaterializzerà dopo un po'. Gli Shards sanno come liberarsi di loro - ma prima dovete trovarli! In questo vi aiuteranno i personaggi che incontrerete.

Non entrate in una città come nemici - gli abitanti vi porteranno via punti-hit alla minima occasione.

Non c'è niente di male nell'accettare un po' assistenza creativa nel giocare a videogiochi (barare, per usare il termine tecnico corretto). Se un gioco si rivela quasi impossibile da completare, date un occhio a queste pagine per trovarvi dei piccoli aiuti, qualche consiglio e le sempre utili POKE. E se avete trovato una strategia per "battere" un gioco oppure un'interessante sequenza di tasti che renda più facile la vita di uno smanettone del joystick, fatecelo sapere. Che gusto c'è a tenerselo per sé? Ovviamente, mappe e POKE sono altrettanto benvenute.

CYBERNOID II

■ La saga di Raffaele Cecco è troppo dura per voi? Questo trucco vi dà vite infinite per lo Spectrum.

Quando appare l'opzione per redifinire la tastiera, selezionate i tasti:

O R G Y

Facile, ora che lo sapete!

ELIMINATOR

■ E' arduo battere l'ultimo classico per ST di John Phillips.
Non è così arduo, però, se conoscete i codici dei livelli:

STADIO	PAROLA CHIAVE
02	AMOEBA
03	BLOOOP
04	CHEEKI
05	DOINOK
06	ENIGMA
07	FLIPME
08	GEEGEE
09	HANDEL
10	ICICLE
11	JAMMIN
12	KIKONG
13	LAPDOG
14	MIKADO

Premete il tasto HELP una volta che avete caricato il gioco e quindi inserite le parole chiave per accedere al livello desiderato.

CONSIGLI VARI

1. In alcuni livelli, arrampicarsi fino al tetto e volare a testa in giù può essere il modo migliore per arrivare alla fine.

2. Quando sparate agli alieni muovetevi in continuazione a sinistra e a destra per evitare i loro colpi. Rimanere fermi in un posto è spesso fatale.

3. Non perdete mai d'occhio il livello delle munizioni perchè quando vi capita di poter raccogliere un'arma extra o altre munizioni, dovete decidere cosa vi serve veramente.

4. Una volta completato il gioco, le munizioni calano ad un ritmo velocissimo quindi scegliete il bersaglio con cautela. Provate ad evitare gli alieni in arrivo invece di spararagli: risparmierete così i colpi per le barriere.

■ Per avere energia infinita nella ver-

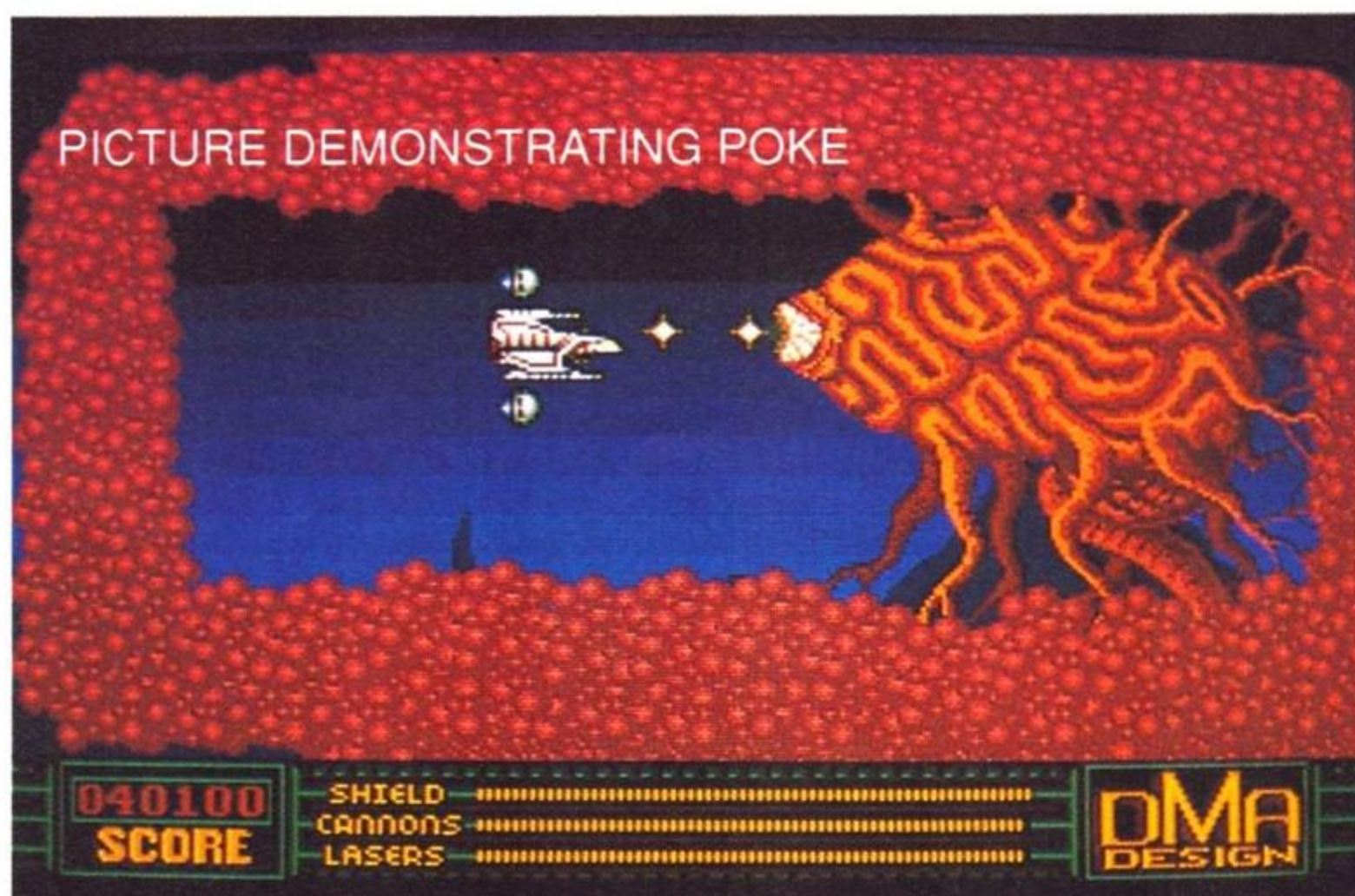
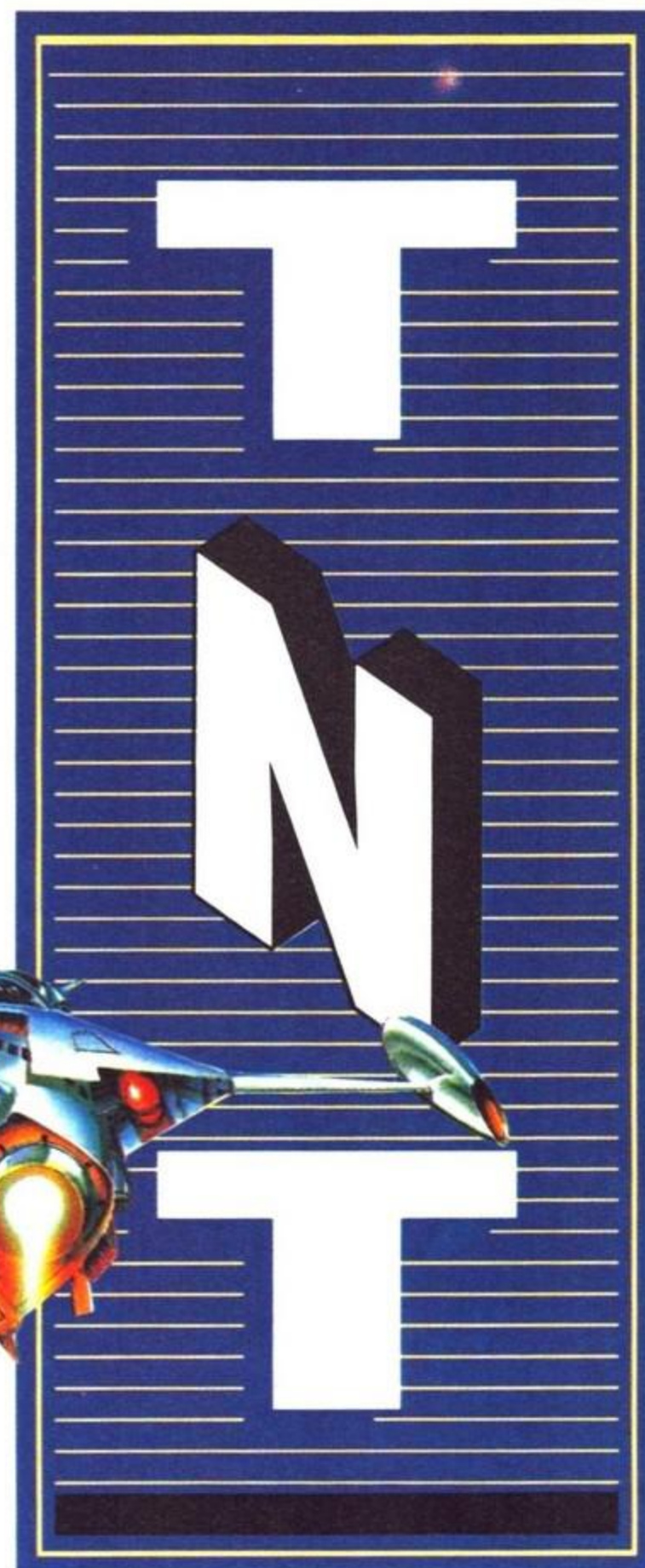
MORPHEUS

sione per C64 digitate questo listato e date il RUN

```
10 PRINT CHR$ (147):REM TRUCCO PER
MORPHEUS
15 FOR A=1024 TO 1089: READ B:POKE
A,B:C=C+B:NEXT
20 IF C<>6164 THEN PRINT CHR$ (147);
"ERRORE NEI DATA, CONTROLLATE E COR-
REGGETE!":END
25 PRINT CHR$ (17); CHR$ (17);"INSERIRE IL
NASTRO DI MORPHEUS";
30 POKE 157,128
35 SYS 1024
40 DATA 32,86,245,169,32,141
45 DATA 117,3,169,21,141,118,3,169,4
50 DATA 141,119,3,76,167,2,169,35,141
55 DATA 143,8,169,4,141,144,8
60 DATA 173, 8,169,48,141,91,8
65 DATA 169,4,141,92,8,76,16,8,169,0
70 DATA 141,48,15,169,173,141,122,66,169
80 DATA 28,141,219,70,76,16,8
```

MENACE

■ Il gioco della Psyclapse è una brutta bestia: questo trucco per Amiga vi assegna tutte le armi ed energia infinita.

La procedura è semplice e consiste nello scrivere questo lungo codice appena è iniziato il livello: XR3ITURBONUTTERBASTARD
Ora, premete i tasti 1-6 sul tastierino numerico per scegliere il livello. Per rifornire le armi premete **HELP**. e **RETURN** per andare al guardiano di fine livello.

ELITE

■ Uno dei migliori computer giochi mai scritti potrebbe dare dei problemi agli utenti ST. Questi tips vi saranno utili.

COMMERCIO. Commerciate in cibo e vino finchè non vi potete permettere di commerciare in forniture mediche/computer e pellicce (le forniture mediche sono una cosa nuova, quei poveri mondi agricoli le pagheranno bene). Il modo più rapido per fare soldi è fare la spola tra due pianeti sicuri con strutture economiche opposte (ad es. portate foniture mediche/computer da un ricco mondo industrialead un povero pianeta agricolo, e fate il pieno di pellicce per il viaggio di ritorno).

EQUIPAGGIAMENTO. Serve tutto, ma per prima cosa acquistate un *large cargo bay*. Una volta installato i vostri profitti aumenteranno rapidamente e non vi ci vorrà molto per essere in grado di comprare un *docking computer*. Un altro acquisto essenziale è l'*energy unit*, seguita da un *ECM system*. Con i *Fuel scoops* potete recuperare il carico di una nave appena colpita, ma attenti – rischiate di trovarvi con merci di contrabbando. I *Retro rockets* sono un lusso. Se durante uno scontro siete nei guai, sganciate una *energy bomb*.

ATTRACCO. Quando avrete i soldi per comprarvi un *docking computer* avrete già fatto numerosi attracchi da saperlo fare ad occhi chiusi. Ma vale la pena comprarne uno, perché non vi dovrete più preoccupare dell'attracco.
Nota – anche se, in prossimità di una stazione, avete già attivato il *docking computer* , i pirati o i Thargoids possono sempre colpirvi prima che attracchiate.

LASER. Ovviamente la cosa da montare sul frontale dell'astronave, appena ve lo potete permettere, è un laser militare. Il mining laser è utile se volete passare il vostro tempo ad inseguire i frammenti di asteroidi, ma per gli scontri a fuoco serve a poco.

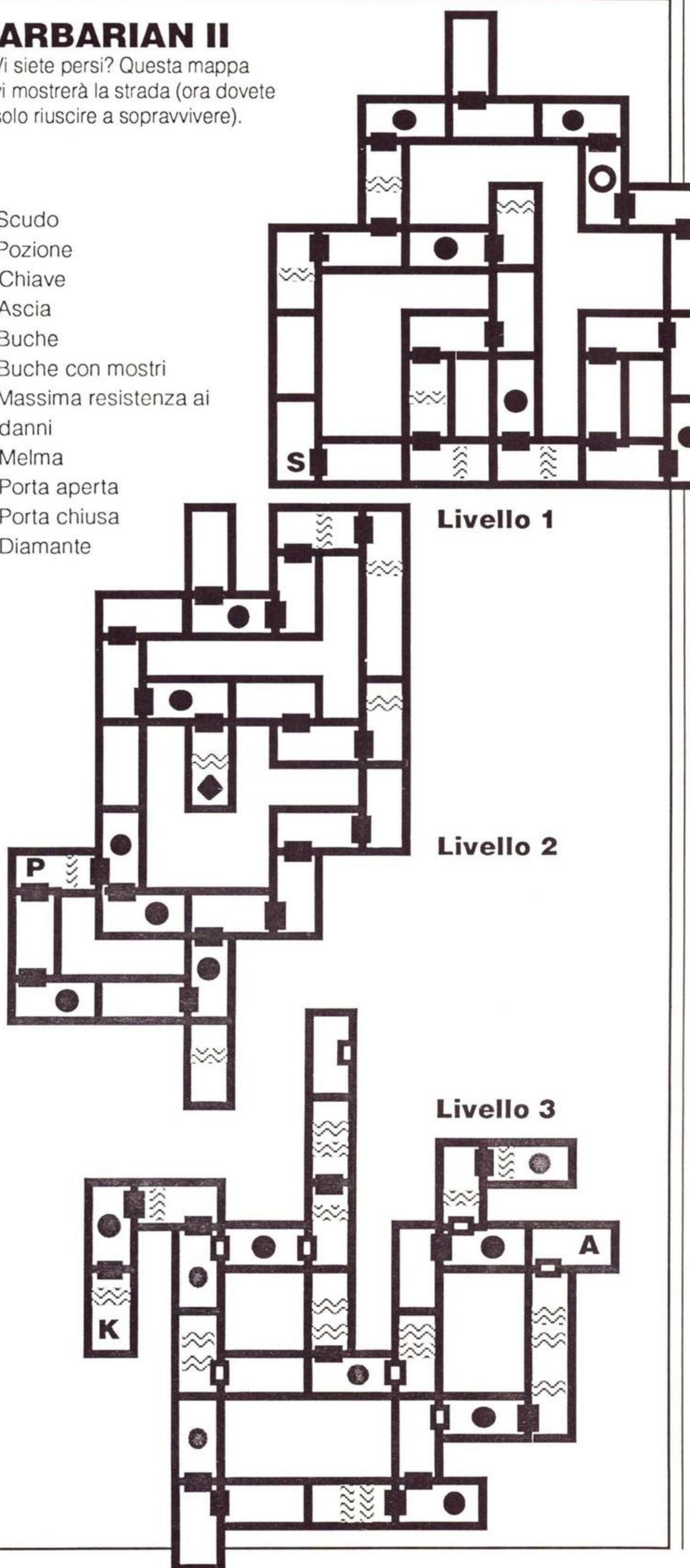
NEMICI. Alcuni sono più facili da far fuori di altri e non vi ci vorrà molto a scoprirli (identificate sempre un bersaglio prima di attaccarlo). Una volta che scatta l'allarme rosso, fermatevi e allineatevi col nemico. Continuate a sparare finché li avete distrutti o cominciano a rispondere al fuoco, quindi accelerate e eseguite manovre elusive finché riuscite a portarvi alle loro spalle (ricordatevi di commutare lo scanner sul modo X2). Nota: un modo facile per entrare nello *Witchspace* è di aumentare la potenza al massimo prima di entrare nell'iperspazio. Non funziona sempre, ma perseverate e vi troverete presto in mezzo ad una flotta di Thargoids.

IKARI WARRIORS

■ Problemi sull'Amiga? Ecco qui un po' d'aiuto.

Fate un punteggio che vi qualifichi per la tabella dei record e scrivete come nome **FREERIDE**. Sarete completamente invincibili e potrete giocare una partita sia per uno che per due giocatori

BARBARIAN II

■ Vi siete persi? Questa mappa vi mostrerà la strada (ora dovete solo riuscire a sopravvivere).

BUBBLE BOBBLE

■ Avete problemi con la versione Amstrad di questo splendido gioco? Per avere vite infinite, vi basta ricopiare questo listato.

```
10 DATA c5,e5,f5,06,f6,ed
20 DATA 78,fe,00,28,06,f1
30 DATA e1,c1,c3,00,00,f3
40 DATA 2a,5f,00,22,39,00
50 DATA 21,84,00,22,60,39
60 DATA 18,eb,cd,4c,3d,2a
70 DATA 39,00,22,5f,00,f3
80 DATA 21,50,00,22,39,00
90 DATA fb,c3,00,3c,cd,00
100 DATA 40,21,8e,00,22,c1
110 DATA 3e,39,cd,c9,01,3e
120 DATA a7,32,26,6d,32,87
130 DATA 6d,c9
140 MEMORY & 3000: Y=0
150 FOR X=&50 TO &99
160 READ A$: A+VAL ("&"+A$)
170 POKE X,A: Y=Y+A: NEXT
180 IF Y<>&1c85 THEN 210
190 LOAD "BUBBLE 1
200 CALL &70
210 PRINT "ERRORE NEI DATA!"
```

MARAUDER

■ Volete disabilitare la rilevazione di collisione di sprite sul C64?

Tenete premuti i tasti Commodore, Q, 2 e la barra spazio e appariranno sulla parte bassa dello schermo le parole Cheat On. Ecco fatto.

THE EMPIRE STRIKES BACK

■ Un bel trucco per l'ST.

Quando giocate tenete premuto il tasto TAB e scrivete VEKTOR GRAFIX (compreso lo spazio tra le parole). In questo modo verrà attivato il "cheat mode" e avrete completa invulnerabilità. Inoltre i seguenti tasti hanno i seguenti effetti:

T = buffo "cheat mode" (vi sembrerà di giocare ma in realtà non ècosì)
L = Immagine di Luke Skywalker
D = Immagine di Darth Vader
C = Immagine di C3PO
ENTER = Ritornate al gioco normale

ZARCH

■ Ecco qui un trucchetto per Zarch (Virus per i comuni mortali), in versione Archimedes.

Fate partire il gioco e premete "s" per accertarvi che il sono sia attvo. Restate sulla pedana di lancio e premete "q", quindi premete simultaneamente "t" e "u". Ora premete:

- "l" per una vita extra
- "f" per fare immediatamente rifornimento
- "d"per alternare acceso/spento l'autopilota.

LASER SQUAD

■ Ecco alcuni buoni trucchi per questo wargame pieno di scaramucce.

CONSIGLI VELOCI

1. Lasciate sempre ai vostri uomini la possibilità di sparare.

2. Il fucile automatico Marsec è l'arma migliore..

3. Se una porta rimane aperta significa che dietro c'è un uomo nascosto (un operativo)..

4. Nel terzo livello (The Mine), esaminate tutti gli operativi che avete ucciso. Scoprirete che uno di loro porta una 'Video-chiave'. Portatela fino alla stanza con la console video e inseritela nel 'Video-schermo': attiverete la telecamera nella miniera e potrete così osservare gli operativi quando selezionate il modo scanner.

5. Nei livelli d'abilità più bassi comprate il Lanciamissili.

CONSIGLI VARI

1. Il prezzo delle armi in ciascun livello non varia, quindi calcolate quanti crediti spendere per l'armatura così da essere sicuri di averne lasciati a sufficienza per le armi!

2. Se vi avanzano dei soldi non spendeteli per comprare roba a casaccio. Un carico troppo pesante riduce i punti-azione disponibili.

3. Scelta delle armi (elencate per costo)
Heavy Laser - potente, con tante munizioni, ma appesantisce i vostri uomini, riducendo i loro punti-azione.
Marsec Auto-gun - la migliore di tutte le armi, potente e precisa.
M4000 Auto-gun - la migliore pistola economica, ma non ha la precisione del Marsec.
L50 Las-gun - poco potente e impreciso.
Sniper Rifle - non ha l'autofuoco, ma costa poco, è potente e molto preciso.
Marsec Pistol - ha l'autofuoco ma non la potenza.
Dagger - eccellente per i corpo a corpo.
AP50 Grenade - ottime per far eliminare gli operativi appostati dietro gli angoli. ATTENZIONE state fuori dal raggio d'esplosione e ricordatevi SEMPRE di innescarle prima di lanciarle!
Rocket Launcher - un vero lusso per i primi livelli: la sua potenza incute terrore ma ha poche munizioni e ha lo sgradevole abitudine di disintegrare lo stesso artigliere se gli è troppo vicino.

4. Prendete tempo, avete tutte le vite che volete. Esplorate la zona con attenzione e lasciate SEMPRE la possibilità di sparare ai vostri uomini.

5. Usate un paio di uomini come retroguardia per guardarvi le spalle.

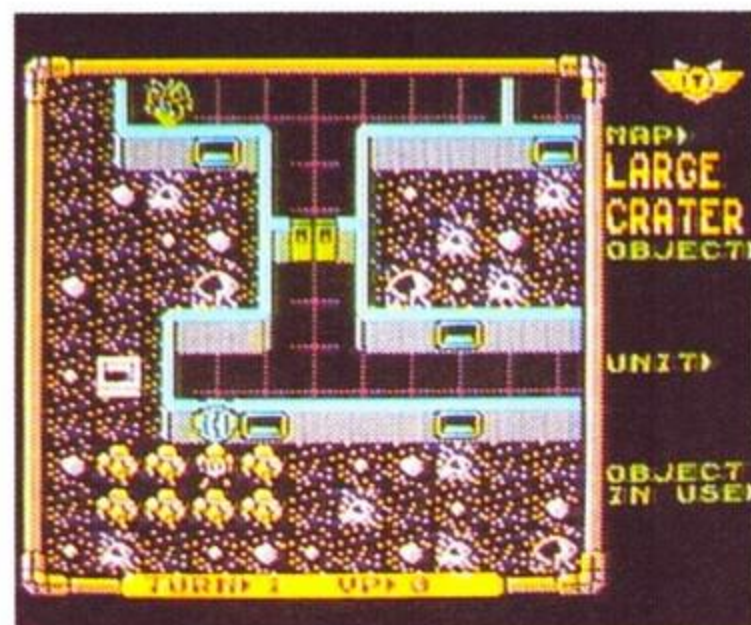
6. Nel livello più avanzati ripulite i cadaveri degli "operativi" delle armi e delle munizioni.

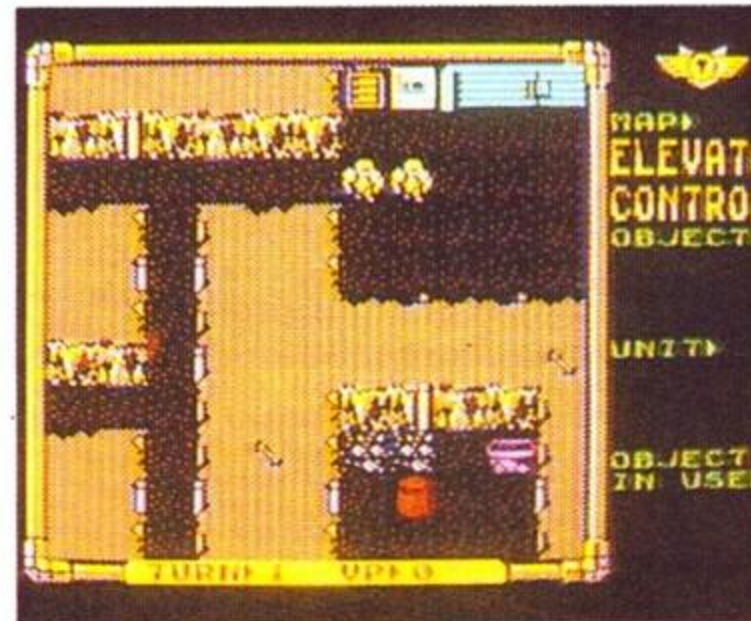
LO SCENARIO

1. GLI ASSASSINI

O Nel primo livello potete dotare di lanciamissili i vostri uomini e distruggere la casa (e Sterner Regnix) senza neanche entrare nel palazzo! Nei livelli superiori è meglio dividere la vostra squadra in due gruppi, uno per lato, per esplorare bene il palazzo. Scoprirete che spesso ma non sempre i droidi seguono un percorso determinato. Quando trovate Sterner, sparate su di lui perchè una volta che è morto il gioco finisce..

2. ASSALTO ALLA BASE LUNARE

Il posto migliore per lasciare il vostro uomo è in basso a sinistra. Dividete la vostra squadra in due. Guidate i vostri uomini verso l'area centrale dove ci sono quasi tutte le Banche Dati e gli Analizzatori. I contenitori di gas e i bidoni d'olio possono saltare causando enormi esplosioni (e reazioni a catena). Fate attenzione che un operativo non colpisca un contenitore nelle vostre vicinanze!!

3. SALVARSI DALLE MINIERE

Prima di utilizzare l'esplosivo (che è indispensabile per far saltare le porte della prigione) allontanate il prigioniero dalla porta per non farlo morire nello scoppio. Non dimenticate di innescare l'esplosivo prima di buttarlo e poi allontanatevi. Quindi recuperate la Video Key.

STARGLIDER II

■ Il bellissimo gioco della Rainbird vi tiene sulle spine? Niente paura, ecco qui dei consigli per ST e Amiga:

Per costruire la bomba a neutroni dovete trovare nove cose e portarle a Trem, che si trova nella rete di tunnel di Apogee. L'entrata più vicina è subito dietro di voi. Ecco cosa prendere e come:

CRATERI DELLE CASTROBARRE. Prendete un albero pietrificato da Enos e portatelo al deposito su Castron. Acquisirete automaticamente le Castrobarre.

VINO DI VISTAN. Scendete su Vista - il vino è sparso per tutta la superficie.

DIAMANTE PIATTO. Su Vista guardatevi intorno. C'è un buco in terra che sputa fuori diamanti piatti. Prendetene uno col raggio trattore.

GROPPO DII NODULI. Li trovate sulla superficie di Dante.

ASTEROIDE. Raccoglietene uno nella cintura di asteroidi tra Millway e Apogee.

MINIRAZZO EGRON. Lo trovate su Aldos. É difficile da trovare, ma cercatelo perché c'è.

CARBURANTE NUCLEARE. Lo trovate in giro per Aldos.

ROCCIA. E' abbandonata su Q-Beta.

PROFESSOR TAYMAR. É su Broadway alla guida di un Emma 2. Questi Emma sono MOLTO difficili da tirar su col raggio trattore. Non dovete avere castrobarre quando tirate su Taymar!

Quando Trem ha Taymar, comincia il lavoro sulla bomba. Quando avete consegnato tutto al deposito, la bomba sarà quasi finita. Quando è finita prendetela e volate sopra una delle Lune di Millway. Sganciate una bomba su una stazione e imboccate un tunnel. Prendete quattro missili e puntate su Q-Beta. Vicino a Q-Beta c'è un ologramma. Volateci dentro: troverete una stazione spaziale e otto mini-sentinelle. Colpitene quattro con i missili e tornate su Apogee a fare rifornimento. Poi volate su un'altra luna di Milway e prendete altri quattro missili. Sganciate un'altra bomba rimbalzante su una stazione e volate nell'ologramma. Dopo avere distrutto le altre quattro sentinelle caricate la bomba a neutroni e volate sopra la stazione. Scendete di quota così da trovarvi davanti alla stazione e sganciate la bomba. Se colpisce la stazione il gioco è finito!

POWERPLAY

■ Se avete voglia di fare una cosa senza senso togliete il disco b dall'ST durante il gioco e inserite un disco vuoto. Continuerà a venir fuori sempre la stessa domanda!

BARI DI TUTTO IL MONDO AIUTATEVI!

Volete diventare famosi?É facile, basta disegnare una mappa, scoprire una poke, trovare qualche trucco o ideare una strategia per uno qualunque dei giochi recensiti da Kappa. Attenzione, però, che siano Trucchi e poke per giochi recenti - quelli vecchi ormai non hanno più segreti per nessuno. Datevi da fare con i giochi di questo numero e vediamo cosa riuscite a tirar fuori. Mandate i vostri suggerimenti al seguente indirizzo:

RUBRICA
TRICKS 'N' TACTICS
K
Via Aosta, 2
20154 MILANO

VINDICATOR

■ La parola in codice per l'accesso al secondo livello su C64 è:

ENOLAGAY

(nota: è una parola sola)

WHIRLIGIG

■ Volete arrivare velocemente ai *Perfectspaces* sull'ST? Leggete qui sotto.

SETTORE	RISORSE	SETTORE	RISORSE
0	---	499	FM
1	FMC	500	---
2	---	501	FC
4	M	502	M
5	F	503	F
6	C	504	---
12	---	505	FM
13	FM	506	C
14	---	507	F
28	M	508	M
29	F	1016	C
1	FMC	2032	M
2	---	4064	---
3	F	8128	M
9	F	8129	F
27	F	751	FMC
81	FC	752	---
82	M	753	FM
164	---	78	---
165	F	234	---
495	F	235	FM
496	MC	53	F
497	F	54	---
498	---	162	---

Andate poi da Eigenspace 162 a Eigenspace 181 in passi successivi (162,163,164...). Ci sono depositi di carburante (Fuel) ogni due spazi. Di missili (Missiles) ogni tre e di testate ad attrazione termica (Chaff) ogni cinque. Da Eigensapce 181 la strada continua così...

32761	FMC	524224	M
32762	---	1048448	---
32763	F	2096896	MC
32764	M	4193792	---
65528	---	8387584	M
131056	MC	16775168	---
262112	---	33550336	MC

F(fuel) **M**(missiles) **C**(chaff)

DO, RE, MIDI

BASTA entrare in un negozio di strumenti musicali o leggere le note di copertina di un disco per rendersi conto di quanto l'elettronica e i computer siano presenti a tutti i livelli nella produzione musicale attuale.

Kappa si occuperà sia di software che di hardware musicale (interfaccie, sintetizzatori, campionatori, ecc.), con un occhio particolare a quei programmi e a quelle macchine indirizzate all'utente amatoriale.

Già leggendo le recensioni di questo numero vi renderete conto che per quanto riguarda l'utilizzo musicale, l'Atari ST ha una marcia in più rispetto agli altri per via della presenza di serie di un'interfaccia MIDI, che permette la comunicazione tra strumenti elettronici di dati riguardanti sia le caratteristiche delle note sia un gran numero di parametri timbrici o di programmazione degli strumenti. E' comunque abbastanza semplice procurarsi interfacce MIDI per tutti i computer esistenti sulla faccia della Terra, quindi se possedete uno Spectrum o un Amiga e volete invitarli ad una jam session non disperatevi: basta scegliere l'interfaccia giusta per il software che intendete utilizzare.

Ricordatevi comunque che computer e sintetizzatori non suonano da soli: il cuore e la testa ce li dovete mettere voi...

MIDIDRAW INTELLIGENT MUSIC ATARI ST L.180000

MidiDraw é uno STRANO pacchetto. E' concepito in parte nella tradizione del più costoso pacchetto "M!", un auto-compositore intelligente per Atari ST e Macintosh, che partendo da un vostro input, rappresentato da una breve sequenza di note, é in grado di produrre variazioni, accompagnamenti, armonizzazioni e un mucchio d'altre cose.

MidiDraw mantiene molte di queste caratteristiche, ma utilizza come punto di partenza delle immagini grafiche su schermo. Con il mouse create dei disegni, in arancione e grigio-blu, e ogni pixel produce una nota che viene trasmessa via MIDI ad un synth o ad un modulo esterno (quindi non c'è bisogno di una tastiera per pilotarlo).

I pixel sull'estrema sinistra dello schermo rappresentano le note alte (é possibile fissare l'estensione in ottave), e quelli piu in alto le note più basse: disegnando quadrati o cerchi potete quindi creare scale, trilli o arpeggi.

Ai lati dello schermo ci sono quattro pannelli di controllo, e il primo di questi fissa il canale MIDI d'uscita, il volume e la durata della nota, e la velocità a cui viene ripetuta la nota se tenete il mouse. Chiaramente sta a voi scegliere il suono più adatto per interpretare al meglio i vostri scarabocchi.

Il secondo pannello crea ritardi fino a due secondi e ripete la nota creata sullo stesso sintetizzatore con lo stesso suono o su altri synth (oppure su un diverso canale MIDI nel caso di macchine multitimbriche), con suoni diversi o, volendo, trasponendola in un'altra chiave.

Il terzo pannello di controllo é un registratore di dati: ogni nota che inserite viene suonata inizialmente con la stessa spaziatura e se volete viene messa in loop, così da creare sequenze ripetute (o pattern di batteria nel caso abbiate a disposizione un set di suoni percussivi). Il registratore vi consente di cambiare il tempo, di riprodurre le note in tempo reale (mantenendo le spaziature d'inserimento), di ignorare una percentuale fissata di note o di randomizzare la sequenza.

L'ultimo pannello, l'Interprete, creerà i vostri brani analizzando il disegno sullo schermo e suonando una nota ogni volta che incontra un gruppo di pixel attivi, arrivando a produrre fino a quattro note alla volta (l'Interprete é l'unica parte polifonica del programma).

Potete salvare uno Snapshot, che rappresenta il risultato del lavoro di editing coi pannelli di controllo, o un Movie, che invece contiene un'intera performance dal vivo, creata col mouse. A questo punto se il risultato é di vostro gradimento potete passare alla fase di scelta dei suoni più adatti per rendere il tutto musicalmente redditizio.

I file di MidiDraw sono compatibili con "M!" e con Keyboard Controller Sequencer della Dr.T, Master Tracks Pro della Passport, Pro 24 della Steinberg e molti altri programmi per Atari. Ma se siete seriamente interessati alla conversione di disegni in qualche tipo di interpretazione musicale, vi sentirete frustrati dalla limitatezza dell'input grafico; solo due colori ,l'assenza di funzioni grafiche avanzate e l'incompatibilità con i programmi grafici più diffusi come Degas e Neochrome.

E' buona cosa ampliare i propri interessi musicali nel campo della grafica, ma purtroppo MidiDraw non fa abbastanza per ampliare i vostri interessi artistici nel campo della musica.

Mididraw Intelligent Music è distribuito dalla Midiware di Roma

KEYS! DR.T ATARI ST L. 135000

Keys!, é un programma di composizione e di edizione musicale che può andare bene per chiunque sia interessato a creare brani musicali e a vederli stampati su carta. E' compatibile con il sistema MPE (Multi-Program Environment) della Dr.T, e quindi può funzionare simultaneamente con un sequencer più potente della stessa software house come KCS (Keyboard Controlled Sequencer) e con editor di sintetizzatori o campionatori, in modo da poter creare un nuovo suono, comporre un brano e stamparlo in notazione tradizionale, senza trafficare troppo con dischi e file.

Ma concentriamoci su Keys!. La maggior parte delle funzioni si trovano su una pagina che non ha niente a che fare con la solita impaginazione del GEM (come usa nei programmi della Dr.T).

Infatti Keys! é scritto completamente in GFA BASIC, e anche se questo non lo rende particolarmente lento ci sono alcune applicazioni che risultano un pò pasticciate, come ammette lo stesso manuale d'istruzioni; questo succede di solito quando chiedete al programma di suonare le note e di aggiornare costantemente lo schermo nello stesso tempo. Se, ad esempio, muovete il mouse nell'Auto Compose Mode (che andremo a vedere tra poco), la riproduzione del brano rallenta.

Potete inserire le note usando il mouse o una tastiera MIDI ed é possibile inserire note singole o interi accordi, sia una nota alla volta o definendo l'accordo voluto e inserendo la dominante. Una volta inserita una frase potete ripeterla tutte le volte e con tutte le trasposizioni che volete e poi farla suonare o da un syntetizzatore esterno o dal chip musicale dell'ST (a patto che non usiate più di tre voci contemporaneamente). La tastiera disegnata sullo schermo evidenzia, se lo desiderate, la nota suonata, e questo può essere un buon supporto didattico. Potete inserire in un doppio pentagramma, che copre l'estensione del pianoforte, e note di qualsiasi lunghezza con le pause. L'Edit Box vi permette di cambiare le note, la durata o la dinamica (volume e tono sui synth con risposta dinamica), il che permette anche ad un tastierista poco brillante di preparare ed eseguire brani di una certa complessità.Una delle funzioni più interessanti di Keys!, che all'inizio rimane un pò nascosta, é l'Auto Composer, che produce musica "in proprio" seguendo i parametri che voi determinate. Quando passate in modo Auto Compose appare un nuovo schermo con dodici parametri programmabili quali la frequenza di cambio della chiave, la frequenza di cambio degli accordi, il massimo della tensione armonica e altri più normali come ottava della melodia e dell'armonia o canali MIDI.

L'utilizzo ad un livello semplificato dell'Auto Composer produce delle cose tipo computer music anni 50 che probabilmente non troverete particolarmente ispirate e utilizzabili. Ma dopo un pò riuscirete a tirar fuori dall'Auto Composer dei passaggi e delle idee abbastanza interessanti da essere usate e salvate per future composizioni.

Potete stampare i pezzi completi su due righi alla volta con una stampante ad aghi o una laser, con una routine SEQ-TO-ALL che rende i file di Keys! compatibili con il più professionale Copyst della Dr.T. I file ALL-TO-SEQ permettono di portare i prodotti di Keys! sul Music Recording Studio, un sequencer della Dr.T che vedremo prossimamente. I problemi principali di Keys! dipendono dall'impaginazione incasinata che non rende immediato l'uso del programma. Benché sia diretto sia al principiante che all'esperto, Keys! appare abbastanza com-plesso da scoraggiarli entrambi. Ma é fuori discussione che si tratti di un modo relativamente economico e funzionale per comporre basi musicali e stamparle, con in più un'utile routine che può salvarvi dai momenti di scarsa ispirazione (che capitano più spesso di quanto si possa pensare!).

Keys! Dr.T è distribuito dalla Music Sound Technology di Milano

JEAN-MICHEL JARRE IN CONCERT

Lo sviluppo artistico e tecnologico della musica elettronica deve molto a quei musicisti che hanno rotto con la tradizione musicale, aprendo nuove strade ed esplorando territori prima sconosciuti. Jean Michael Jarre è uno di questi. Kappa ha seguito per voi il suo concerto ai Moli di Londra.

Quando Jean-Michel Jarre annunciò di voler mettere insieme 2500 tecnici, 200 musicisti, 40 tonnellate di generatori, gruppi di fotoelettriche, laser e proiettori di diapositive e un palco pieno di sintetizzatori e computer, per un concerto all'aperto ai Docks - i moli di Londra - furono in molti a dargli del pazzo.

E avevano ragione: Jarre era pazzo. Chiunque altro avrebbe tenuto conto delle condizioni atmosferiche inglesi (se pensava dovesse trattarsi di un concerto estivo, perchè non l'ha fatto in estate?), ma Jarre ha voluto fare lo spiritoso dicendo che alle "rane" - così vengono soprannominati i francesi in Inghilterra - piace l'acqua. Questa battuta non ha però consolato il pubblico seduto ad assistere al suo megashow sotto raffiche di pioggia battente. Seduti, in realtà, erano solo i giornalisti piazzati (appositamente?) dove potevano vedere solo metà del palco, mentre gran parte del pubblico, chi aveva pagato 15 sterline per il biglietto invece delle 30 delle tribune scoperte (solo la principessa Diana s'è potuta coprire la testa con un foglio di plastica), ha avuto il piacere di starsene in piedi per ore nel tentativo di vedere qualcosa.

Fortunatamente gli organizzatori hanno pensato bene di contrariare gli spettatori, piazzando il palco di Jarre su un lato dei giganteschi Royal Victoria Docks, mentre il pubblico assisteva dall'altro lato del Tamigi a centinaia di metri di distanza. Ciò ha reso un pò difficile valutare la strumentazione, con quegli ammassi di tastiere, sequencer e computer, e ancor più difficile capire che senso aveva avere sul palco dei ballerini se lo stesso Jarre non era che un puntino viola in lontananza. Solo l'uso di un obiettivo da 300 millimetri (un attrezzo che normalmente la maggior parte del pubblico é solita portarsi nel taschino) poteva permettere di vedere qualcosa.

Ma naturalmente, il vero spettacolo si svolgeva nel cielo e attorno alle costruzioni dei Docks, con enormi proiezioni d'immagini create come accompagnamento dei brani del nuovo album di Jarre, "Revolutions". Sono state rappresentate tre grandi rivoluzioni: innanzitutto la rivoluzione industriale da cui

sono nati i Docks, quella degli anni '60 raffigurata più che altro da fotografie di programmi televisivi come "U.N.C.L.E.", "Agente Speciale" e "Simon Templar", e la rivoluzione telematica degli anni '80, raffigurata da antenne radar, astronauti e voci sintetizzate da Jarre col computer.

Lo stesso album non é di facile ascolto, pieno com'è di suoni metallici campionati prodotti dal Fairlight Serie III, dall'Akai S900 e da altri strumenti missati alle voci etniche, ai tappeti di synth analogici e digitali e alle sequenze martellanti che caratterizzano i brani più veloci della produzione di Jarre. Ma c'era poco di memorabile e quello che spiccava maggiormente era il materiale d'annata dagli LP "Oxygene" ed "Equinoxe". Questo non per dire che la musica fosse mal riprodotta: anzi era molto vicina alle versioni dell'album, ma questo è merito dei tre registratori a 24 piste che giravano dietro le quinte del gigantesco palco a tre piani.

MUSICA, MAESTRO...

Il ruolo di Jarre durante il concerto era più quello di un direttore d'orchestra che coordinava col mixer centrale le luci, i laser, i diaproiettori e la musica. Durante il concerto di Houston aveva suonato alcune parti con una tastiera Yamaha KX5 modificata, ma per questo spettacolo ha usato una nuova grottesca periferica tutta incastonata di pezzi di metallo, strani tasti e microfoni.

Di sicuro il coro di cento e più elementi ha veramente cantato, il batterista Joe Hammer ha pestato per gran parte del tempo sul suo voluminoso kit Simmons e almeno uno dei quattro tastieristi - Dominique Perrier, Michel Geiss, Sylvain Durand e Francis Rimbert - era ben visibile tra le varie tastiere e monitor. Hank Marvin (sì, proprio Hank Martin degli Shadows), ha fatto un apparizione alla chitarra, e i datori luce della televisione andavano su e giù per il palco, piazzandosi spesso proprio davanti ai musicisti.

La famosa sequenza all'arpa laser di Jarre, che é più interessante da vedere che da ascoltare, é stata completamente compromessa dal fatto che i fumi e la pioggia rendevano sia il musicista che i raggi laser assolutamente invisibili, e mentre gli effetti tipo seconda guerra mondiale delle fotoelettriche giocati sulle nuvole basse erano mozzafiato, era buffo pensare che quelle stesse nuvole avessero scaricato acqua gelida sul pubblico per tutta la serata.

MUSICA PER LE MASSE

In realtà è stato il pubblico a rendere così deprimente il concerto. Come i concerti di Houston e di Lione, il concerto dei Docks era stato pensato e ideato per il pubblico, con alcuni spettatori paganti che assistevano al concerto da postazioni privilegiate. Ma la messinscena del concerto, tenuta in gran segreto fino a poco prima dell'evento, ha reso tutto ciò impossibile. Anche non considerando le obiezioni sulle misure di sicurezza avanzate dal Newham Council che avevano portato alla cancellazione del concerto pochi giorni prima della data originale (gli organizzatori non avevano ancora avuto la licenza), resta il fatto che non c'erano molti punti da cui poter vedere lo spettacolo al di fuori dei Docks stessi. Nell'edizione televisiva l'intero spettacolo sembrerà probabilmente grandioso, con la pioggia eliminata elettronicamente e grandi primi piani dei musicisti. Primi piani che avrebbero potuto proiettare per il pubblico pagante.

A conclusione del concerto, quindi, si può dire che Jarre stia portando la musica elettronica alle masse? Dubito. Ma sul programma del concerto c'era un'intera pagina di pubblicità per il nuovo album di Vangelis, "Direct", che non é stato promosso da nessun mega concerto ma che si distingue dai soliti album di musica elettronica per la presenza di Tunes. Questo sì é portare la musica elettronica alle masse!

AMIGA

AMIGA 500	**750.000**
MB 114 A (drive esterno per A 500)	**195.000**
AMIGA 2000 (1 drive)	**1.695.000**
AMIGA 2000 (2 drive)	**1.895.000**
MONITOR COMMODORE 1084	**495.000**
MONITOR PHILIPS 8802	**370.000**
MONITOR PHILIPS 8833	**470.000**

DIGITALIZZATORI:	PRO SOUND DESIGNER	**180.000**
	FRAME SNAPPER (digitalizzazione video tempo reale)	**590.000**

HARDWARE E SOFTWARE: TUTTE LE NOVITÀ!

MB 286

L'AT SUPERLATIVO

MB 286/20 **2.490.000**
(512 Kb. 80286 10 MHZ o wait state, 2 seriali, 1 parallela, 1 disk drive 1.2 Mb, 1 hard disk 20 Mb, tastiera estesa)

MB 286/40 **2.990.000**
(come sopra ma con hard disk da 40 Mb/40ms)

MB 286/70 **3.490.000**
(come sopra ma con hard disk da 70 Mb/25ms)

COMBINAZIONI SCHEDA GRAFICA + MONITOR DISPONIBILI PER LA SERIE MB 286

HERCULES + MONITOR MONOCROM. ***390.000***
(14", schermo piatto, fosfori bianchi)

VGA + MONITOR/MONOCROMATICO **790.000**
(14", schermo piatto, fosfori bianchi)

VGA + MONITOR COLORI **1.490.000**
(14", schermo piatto, pitch 031)

ATARI

1040 STF	**850.000**
SM 124 (monitor monocromat.)	**230.000**
MEGAFILE 20 (hard disk 20 Mb)	**850.000**
PRO SOUND DESIGNER (digitalizz.)	**135.000**
MB 114 (disk drive 1 Mb)	**250.000**
MEGA ST 2/MEGA ST 4/LASER	**P.S.R.**

la tua stampante

LC 10 **490.000**
(144 CPS, NLQ, font residenti, paper park)

LC 10 C **590.000**
(come sopra ma a colori)

LASER PRINTER 8 **P.S.R.**
(Canon engine, 8 pag. min., 1 Mb RAM, 2 font)

NOVITÀ

LC 24/10 ***790.000***
(versione a 24 aghi della fantastica LC 10 - 160 CPS)

PC 1640 MD con HD 20Mb	**1.890.000**
PC 1640 ECD con HD 20 Mb	**2.490.000**
AMCARD 32 (hard disk card 32 Mb)	**890.000**
DRIVE 3.5" per PC 1640	**250.000**
PPC 512/PPC 640	**P.S.R.**

TELEFAX

delle migliori marche **a partire da 1.695.000**

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
PREZZI IVA ESCLUSA

UFFICI: VIA CASTELLO, 1 - 25015 DESENZANO del Garda (Bs) - Tel. 030/9144880
SHOWROOM: PIAZZA MALVEZZI 14 - 25015 DESENZANO del Garda (Bs)

GRAFICA A GO GO

Nella prima puntata di questa rubrica sulla grafica il nostro esperto cerca di leggere il futuro esaminando, dal punto di vista dell'artista grafico, le nuove macchine Amstrad con standard grafico VGA. La nuovissima serie 2000, presentata in anteprima mondiale al Personal Computer Show e italiana allo SMAU, offre una serie di modelli dalle prestazioni significative per l'utente interessato esclusivamente alle applicazioni grafiche. I costi sono altrettanto significativi, ma il modello di fascia bassa, l'Amstrad 2086, può rappresentare una buona alternativa per chi, pur dilettandosi di computer grafica, non vuole spendere cifre astronomiche. Il nostro esperto, che si trovava in Inghilterra per il Personal Computer Show ha pensato bene di andare a visitare, nel frattempo, la Travelling Matte Company, una delle società inglesi più all'avanguardia nel settore della computer grafica. Ci ha proposto il pezzo e dopo averlo letto abbiamo pensato che valeva la pena pubblicarlo, anche se tratta di un programma inglese. D'altronde, non stiamo avviandoci verso l'integrazione europea? Il programma, trasmesso dalla BBC, si chiama Knightmare ed è il programma televisivo che più si avvicina ad un videogioco, anzi ad un adventure, quindi... E per concludere, sempre in diretta dal PCS, una rassegna dei più interessanti programmi di grafica per Amiga, ST e

Questo mese vi riveliamo alcuni dei segreti che si celano dietro al programma televisivo Knightmare: abbiamo intervistato la Travelling Matte Company, la società che ha dato vita ai fantastici personaggi animati che si muovono sui fondali elettronici creati dal computer Supernova. Voltate pagina e ne saprete di più...

Nonostante un vantaggio di qualche anno nel settore della grafica grazie all'Amiga, la Commodore è minacciata dall'Amstrad e dalle altre società di "serie A", come l'Apple, l'Atari e l'Acorn, che stanno promuovendo i loro ultimi modelli nel campo della computer graphics. Con la sfida lanciata dalle nuove macchine MS-DOS con standard VGA dell'Amstrad, quale sarà il computer a cui i fanatici della grafica dovranno rivolgersi?

STAZIONI GRAFICHE

FACILI ED ECONOMICHE

Una workstation grafica economica deve essere, appunto, economica e in grado di produrre immagini grafiche in modo facile e veloce. Per potersi considerare "economica" una workstation non deve costare più di due milioni di lire. A molti questo sembrerà un prezzo un po' alto, ma se lo paragonate a quello delle workstation professionali, che costano almeno dieci volte di più, lo si deve considerare un prezzo veramente basso. A questo prezzo c'è infatti solo il nuovo Amstrad 2086 : il 2286 e il 2386 sono troppo cari per l'utente non professionista.

Anche il Macintosh II della Apple non rientra in questa categoria, benché sia molto più economico dei sistemi professionali dedicati. Negli Stati Uniti il Macintosh potrà anche essere un "home computer", ma qui è solo un sogno.

Per ragioni di prezzo anche la nuova Transputer Workstation ATW dell'Atari non rientra nella categoria economica. Entrambi i sistemi sono anche a corto di software e la limitata compatibilità con i modelli precedenti -l'ST e il Mac in bianco e nero- contribuisce a creare un po' di confusione.

Quindi, le uniche macchine in grado di competere in termini economici con il nuovo Amstrad sono l'Atari ST, l'Amiga 500 e la serie 300 dell'Archimedes. Vediamo, per cominciare, che cosa ha da offrire l'Amstrad.

HARDWARE

La novità più interessante dell'Amstrad 2086 è lo standard grafico VGA. Come potete leggere in un'altra parte della rivista, è possibile lavorare con 256 colori, scelti da una paletta di 260.000, e visualizzarli simultaneamente sullo schermo con una risoluzione massima di 640x400, superando, apparentemente, le capacità statiche sia dell'Amiga che dell'Archimedes. Per molti altri aspetti, però, il 2086 è un clone PC abbastanza ordinario.

E questo è il nocciolo del problema.

BLIT O RISC?

La computer grafica è l'applicazione che più mette alla prova la potenza di elaborazione di qualunque processore. Per risolvere questo problema l'Amiga e l'Archimedes usano due soluzioni diametralmente opposte: una soluzione hardware il primo e una soluzione software il secondo.

L'Amiga continua a essere l'unico home computer a usare il chip BLITter (BLock Image Transfer), che offre un sistema di istruzioni ottimizzate che consente, attraverso un chip separato, di manipolare velocemente vaste aree di memoria di schermo, assicurando così che le operazioni di calcolo per i colori e i movimenti si svolgano indipendentemente dal processore centrale. L'Amiga ha diversi altri chip dedicati, realizzati per assolvere a specifici compiti, che lasciano libero il processore principale per la maggior parte del tempo. Questo sistema, che è estremamente funzionale per compiti specifici quali il sonoro e la gestione dello schermo, non viene molto utilizzato per molte altre applicazioni, specialmente per quelle applicazioni non previste nella fase di progettazione. Ciò nonostante, in questa fascia di prezzo, l'Amiga è tutt'ora insuperabile per quanto riguarda le applicazioni grafiche. Anche il nuovo Amstrad ha alcuni chip 'dedicati', ma il carico di lavoro di elaborazione che questi chip saranno in grado di sopportare è limitato e non dovrebbe migliorare sensibilmente le prestazioni grafiche dell'2086.

L'altro modo per far fronte a un pesante carico di operazioni di calcolo consiste nel ridurre al minimo essenziale il numero di istruzioni gestite dal processore principale, in modo che possa svolgere più velocemente le funzioni di elaborazione. Quando il computer deve eseguire un compito specifico, il software stesso fornisce le istruzioni "ottimali" necessarie cosicché il computer possa lavorare in modo più efficiente. Questo tipo di computer con set di istruzioni ridotte o RISC (Reduced Instruction Set Computer) è quello che va per la maggiore di questi tempi. Attualmente la gamma Archimedes è la sola che ne offra uno ad un prezzo che si possa definire economico. Il risultato di questa soluzione software è, almeno nel caso dell'Archimedes, un computer incredibilmente veloce che può farsi carico delle operazioni grafiche in modo così rapido senza influenzare le sue normali operazioni.

Data la disponibilità di programmi quali Pro Artisan della Clares, Flair della AMS ed Euclid della ACE Software, che sfruttano al meglio l'architettura RISC, è un peccato che l'Archimedes sia indirizzato principalmente solo ai settori educativo, scientifico e, forse, televisivo.

Infatti, anche se a prima vista queste impressionanti specifiche dovrebbero rendere l'Amstrad un'eccellente workstation grafica, la computer grafica non è solo una questione di colori. E' anche importante poter intervenire sulle immagini create, in modo facile e veloce, con una ampia gamma di tecniche: l'Amiga e l'Archimedes, e in misura minore l'ST, consentono di adottare tecniche di painting, modellazione tridimensionale, ray-tracing, acquisizione ed elaborazione d'immagini e animazione. Tutto ciò richiede un'enorme potenza di calcolo. Come dimostrato da più di un pacchetto grafico per l'ST, l'utilizzazione di molti colori rischia di tenere occupato a lungo il processore centrale, immobilizzando di fatto la macchina per diversi minuti. Minuti che passerete a bere dosi eccessive di caffè, the o bibite varie e a fare frequenti visite al frigorifero per sgranocchiare qualcosa. E a tutto ciò si aggiunge la noia e la frustrazione dell'attesa.

Il chip 8086 dell'Amstrad è considerevolmente più lento del 68000 dell'Atari e quindi molti pacchetti grafici sofisticati non potranno girare efficacemente sul più economico degli Amstrad. I più veloci 2286 e 2386

FANTASY FACTO

La società inglese Travelling Matte Company riesce a far passare la fantasia per realtà. *Kappa* è andata a scoprire come fanno...

Robert Harris, la mente elettronica del programma televisivo inglese Knightmare, è il titolare della Travelling Matte Company e, tra le altre cose, anche il responsabile della computer grafica del programma della BBC, Hitchhiker's Guide to the Galaxy.

Knightmare è un gioco televisivo in cui persone reali combattono fisicamente e intellettualmente in un mondo misto di realtà e fantasia elettronica, popolato di mostri animati al computer quali Eric. Il programma è una vera e propria avventura dinamica in cui i giocatori si muovono dando delle indicazioni di direzione come nord, sud, ecc., per spostarsi da una stanza all'altra di un maniero alla ricerca di una via d'uscita. Eric, come potete vedere dalla foto, è formato da quattro gambe di scheletro sormontate da un teschio. Fisicamente non esiste, ma l'animazione, operata su 16 quadri video, riesce a dare l'impressione che sia sempre rivolto continuamente verso l'avventuriero che entra nella sua tana.

Ciò richiede un lavoro incredibile da parte degli animatori perché Knightmare è registrato "dal vivo" e girato in un solo pomeriggio, in modo da mantenere viva nella squadra di avventurieri la sensazione di trovarsi in un mondo fantastico.

Il giorno della nostra visita il cielo era di un blu limpido, quasi come se si trattasse di un gigantesco chroma-key, mentre all'interno del

Eric, sovraimposto su un fondale disegnato. (riquadro) Robert Harris, l'uomo ai comandi del Spaceward Supernova, il computer che ha reso possibile realizzare Knightmare.

dovrebbero consentire di superare parzialmente questa difficoltà, ma sono molto più cari. Ciò nonostante non superano in efficienza il più economico degli Amiga, l'Amiga 500 con blitter, o l'Archimedes 310, basato sulla tecnologia RISC (vedi box) In termini di workstation grafiche economiche quindi il nuovo Amstrad 2086 ha un ottimo display grafico, ma forse non abbastanza memoria per sfruttarlo al massimo. Il tempo dirà qual'è il vero limite di questa macchina dal punto di vista grafico ma, detto questo, bisogna aggiungere che i pacchetti grafici disponibili per questo sistema sono moltissimi. Beh, insomma, si e no...

SOFTWARE

Se si parla di programmi di painting la disponibilità di software MS-DOS a un prezzo ragionevole è abbastanza limitata - e quello esistente è indirizzato allo standard VGA a media risoluzione, cioè 320x200 linee a 256 colori. A questa risoluzione, sia l'Atari che l'Amiga, grazie ad alcuni trucchetti di programmazione abbastanza tortuosi, possono entrambi visualizzare circa 4000 colori. Con dei simili trucchi è possibile visualizzare sull'Amstrad 260.000 tonalità, ma ci vuole la buona volontà di qualche entusiasta per ottenerli. Al massimo possiamo aspirare ad una versione a 256 colori, 640x400 linee, di Deluxe Paint PC: versione che comunque, su un 2086, sarà penosamente lento e ingorda di memoria.

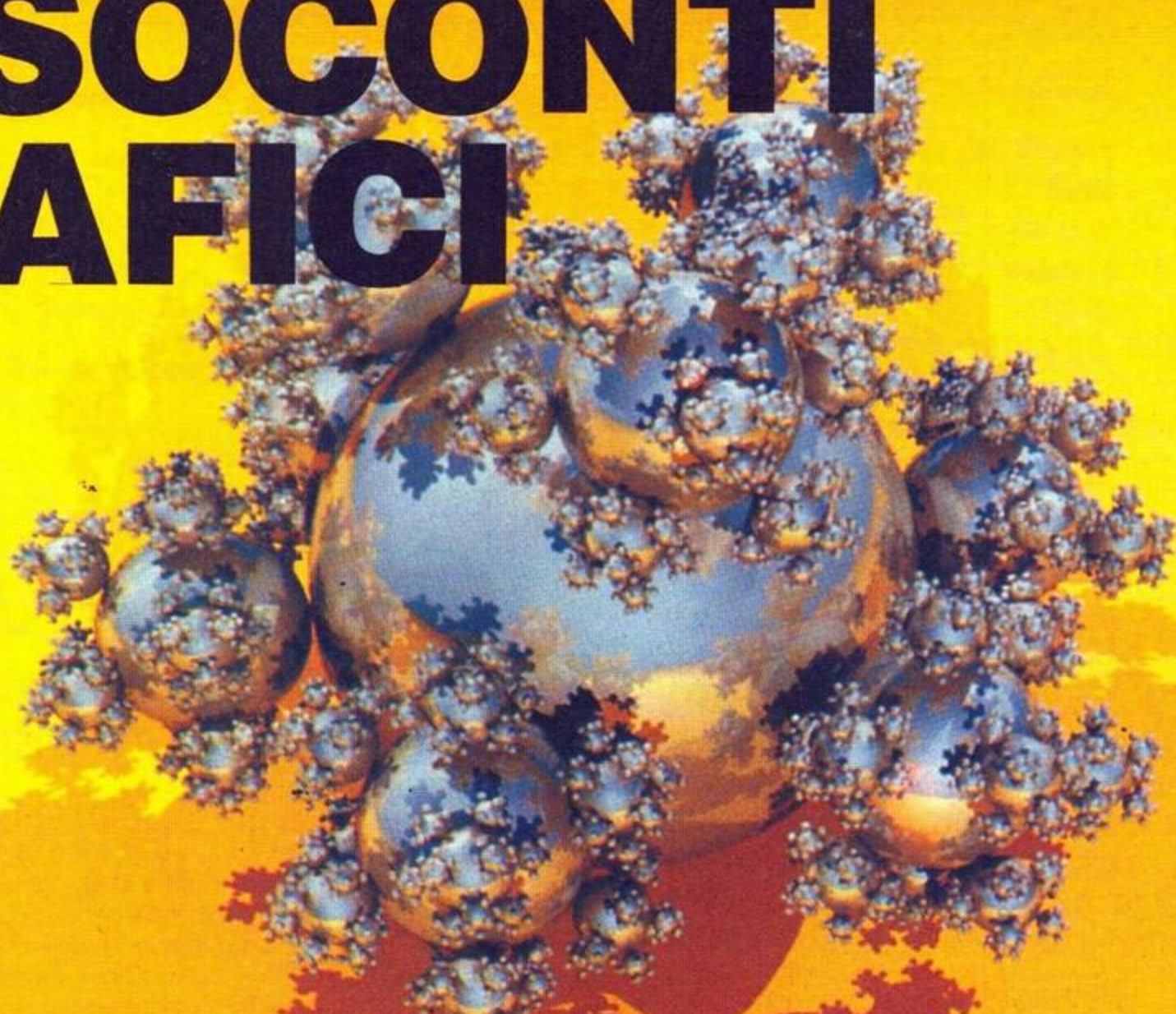
Le altre tecniche - modellazione tridimensionale, ray-tracing, animazione e acquisizione ed elaborazione d'immagini - SONO disponibili per le macchine MS-DOS, ma costano. In molti casi, però, funzionano solo se il sistema dispone di hard disk o co-processori, che fanno aumentare sensibilmente il costo. Col tempo, può darsi che un'ampia diffusione di computer Amstrad MS-DOS economici dotati di scheda VGA faccia abbassare i prezzi di questi pacchetti grafici o spinga le case di software a pubblicarne versioni economiche. In effetti è quel che è successo con i pacchetti applicativi professionali o per ufficio. Può anche succedere che la diffusione di macchine MS-DOS economiche finisca col stimolare la realizzazione e la vendita di pacchetti grafici non professionali orientati verso l'utente domestico. Ciò nonostante, per quanto riguarda la grafica, è il software che conta quindi, per ora, l'Amstrad 2086 è in concorrenza soltanto con l'Atari ST. Se volete una workstation grafica efficiente e versatile sotto i due milioni, non vi resta che indirizzarvi verso un Amiga 500.

RY

pulmino Mercedes, che è lo studio mobile della Travelling Matte, si sviluppava un mondo video splendidamente dettagliato, ovvero un mondo diviso in stanze con uscite a Nord, Sud, Est ed Ovest.. Knightmare utilizza degli scenari elettronici generati con un sistema Spaceward Matisse che gira su un hardware Supernova (con 12 Mbyte di memoria RAM e un hard disk da 380 Mbyte). Le immagini create dal computer vengono "intarsiate" sulle immagini dal vivo girate in studio, nelle quali l'avventuriero si muove nelle varie direzioni sotto la guida dei suoi compagni di squadra. La squadra di giocatori e gli spettatori vedono lo scenario sovraimposto e, attraverso tecniche di controllo luminoso e un abile gioco di tendine elettroniche, è possibile creare un mondo fantastico nel quale si possono introdurre elettronicamente anche oggetti trasparenti. Harris sostiene che la tecnologia necessaria a realizzare tutto ciò è disponibile solo da un paio d'anni. La sua pluriennale esperienza di scenografo teatrale e la sua sensibilità artistica gli consentono di dare quel tocco di classe in più che ha fatto la fortuna del programma. Nei prossimi anni le possibilità artistiche generate dallo scenario elettronico verranno sfruttate in modo molto più complesso da altri programmi televisivi. La sovraimpressione di un'immagine bidimensionale su uno scenario tridimensionale significa che è possibile avere una sola posizione della telecamera ma, con lo sviluppo tecnologico del software, sarà possibile collegare i movimenti di camera a più complesse immagini tridimensionali generate elettronicamente, e ciò consentirà di ottenere un'azione più dinamica di quella oggi possibile.

Lo studio mobile della Travell Matte: sembra impossibile stipare così tanta roba in un posto così piccolo

L'idea di uno studio mobile non è niente male. La prossima volta che avrete delle difficoltà col vostro programma di "paint" preferito o che le vostre animazioni vi sembreranno veramente scadenti, non dovrete far altro che noleggiare il pulmino Mercedes della Travelling Matte, farvi mettere a disposizione lo Spaceward Matisse System, dare ordini al gruppo di professionisti alle vostre dipendenze e il gioco è fatto. Dopotutto, le loro tariffe orarie sono abbastanza ragionevoli...

RESOCONTI GRAFICI

Momenti di gloria per l'Electric Image..Riusciranno mai a fare un film di 007 in questo modo?

Sul fronte del software grafico le cose più interessanti viste al recente Personal Computer Show di Londra erano i pacchetti per l'Archimedes della Acorn. Diamo una veloce occhiata agli sviluppi più recenti del software grafico e speriamo che prima o poi arrivino anche in Italia...

La distribuzione di pacchetti grafici non è così consolidata come quella dei videogiochi, quindi può essere che alcuni dei pacchetti qui presentati siano di difficile reperibilità. Ma se siete veramente interessati alle applicazioni grafiche, dovreste essere disposti a sobbarcarvi qualche fastidio in più. Noi per ora ve li presentiamo, in seguito vi forniremo anche le indicazioni per ottenerli.

PRO ARTISAN

Il pacchetto grafico più sofisticato è *Pro Artisan*, la versione professionale di *Artisan* della Clares. Include tutte le funzioni immaginabili: dalle curve di Bezier a un'ampia gamma di opzioni di fill e di "taglia e incolla" irregolari, da estese possibilità di manipolazione dei colori all'acquisizione ed elaborazione d'immagini.

Con i suoi 256 colori, scelti tra i 4096 disponibili, e una risoluzione di 640x256, *Pro Artisan* può essere paragonato ai pacchetti per l'Amiga quali *Photon Paint* e *Deluxe PhotoLab*. Questo esauriente pacchetto include anche 26 font ad alta risoluzione e un vasto numero di possibilità di stampa su carta dello schermo.

L'Advance Memory Systems, produttrice di AMX Mouse e Finesse, sta per pubblicare le versioni per ST e Archimedes di *Flair Paint* (chiamato originariamente *Finesse Paint*). Il *Flair Paint* per Archimedes opera con 16 colori a una risoluzione di 640x256 linee, così da poter lavorare più rapidamente e creare file più piccoli. Entrambe le versioni sono appositamente disegnate in modo da ottimizzare le uscite di stampa su pagina grande e l'implementazione di tutti i tipici strumenti "draw". Se il prezzo sarà contenuto *Flair Paint* potrebbe rivelarsi un vero affare. Tenete d'occhio queste pagine per una recensione completa.

EUCLID

Euclide della ACE Computing è un sistema di modellazione e animazione tridimensionale. E' veloce, versatile e relativamente semplice da usare. Il programma include proiezioni ortogonali o prospettiche, disegno di linee o superfici, rimozione delle linee e delle superfici nascoste e trasformazione istantanea di scene e oggetti. É anche abbastanza veloce da consentire un certo livello di animazione in tempo reale di solidi tridimensionali, cosa che nessun altro pacchetto per l'Amiga riesce a produrre. Sono anche in preparazione moduli con funzioni di ray tracing. Molto presto potrete leggere su queste pagine una recensione completa di *Euclid*.

FORMS IN FLIGHT 2

Forms in Flight 2 (Amiga + 1Mbyte) è una versione ampiamente migliorata di *Forms in Flight*, il sistema di grafica e animazione tridimensionale della Micro Magic. Con le sue varie funzioni di surface patches, retinatura, ombreggiatura, phong e path extrusion, *Forms in Flight 2* sembra meritarsi la corona di miglior pacchetto grafico avanzato per home computer.

HYPERPAINT

Al PC Show non c'era, ma l'annunciato *Hyperpaint* per Atari ST viene sbandierato come "la nuova generazione dei pacchetti grafici". Dopo averlo usato intensamente per una settimana è chiaro che l'Atari ha esagerato. *Hyperpaint* è solo un mediocre programma di paint: certamente migliore di *Neochrome*, ma non all'altezza di *Degas Elite* o *Art Director*. Questa conclusione è sostenuta anche dal fatto che già si parla di *Hyperpaint 2*.

L'unico elemento significativo di *Hyperpaint* è la possibilità di lavorare su immagini digitalizzate veramente grandi, ma solo con macchine da 1Mbyte o più. Per essere competitivo *Hyperpaint 2* dovrà offrire un'ampia gamma di funzioni colore o concentrarsi al meglio su un'applicazione specifica. Forse una versione semplificata di *Adobe Illustrator* sarebbe la soluzione giusta per una macchina che viene pubblicizzata come un Macintosh a buon mercato. *Illustrator* è un sistema di disegno, basato su oggetti, a metà tra un programma di CAD e di disegno, appositamente studiato per le applicazioni grafiche del Desktop Publishing. Questo tipo di pacchetti sarà presto disponibile anche per ST e l'Amiga.

QUANTUM PAINT

Un'altra grossa delusione è l'ultima versione di *Quantum Paint v1.05c* per ST. E' arrivato finalmente dopo mesi di attesa con il fiato sospeso per i vari ritardi, ma purtroppo è ben lontano dall'essere perfetto. Lo schermo è pieno di bachi e ogni tanto appare nell'area di disegno un 'fantasma' del pannello di controllo. Peggio ancora, non ci sono funzioni che usano effettivamente le 512 o 4096 sfumature del modo colore a "banda larga". Insomma, nonostante il suo modo "omni-colour", *Quantum Paint* si rivela meno utile di *Degas Elite*.

PAGINE GIALLE

Benvenuti alle scoppiettanti Pagine Gialle, le pagine più piene di informazioni di qualunque rivista di computer giochi Una guida al software gioco aggiornata a tutte le ultime novità, una guida hardware per invogliarvi a passare ad un nuovo e più potente computer (cominciate a risparmiare) nonché giochi, curiosità e altro ancora. E non appena le vostre lettere sommergeranno la redazione, il Mercatino dei Lettori, pieno di occasioni e opportunità.
I giochi consigliati da Kappa sono tutti di altissima qualità. Crediamo che questi siano i migliori giochi per tutti i sistemi e per tutti i gusti. La lista viene aggiornata mese dopo mese (sempre che ci siano giochi che meritino di essere inclusi). I prezzi sono indicativi.

IL SOFTWARE RACCOMANDATO DA KAPPA

AVVENTURE DINAMICHE

Di solito questi giochi consentono al giocatore di controllare via joystick un personaggio con il quale esplorare un'immensa area di gioco

DUNGEON MASTER
Microsoft ● Atari ST L.49000d
Un'affascinante avventura dinamica + gioco di ruolo che vi pone al comando di quattro personaggi in cerca del Firestaff - il bastone di fuoco. Il gioco si svolge all'interno di un mondo di cunicoli sotterranei. La superba grafica aiuta molto a rendere l'atmosfera del gioco. Un gioco entusiasmante che vi terrà impegnati per molto tempo a venire.

EAGLE'S NEST
Pandora ● Amiga L.29000d ● Atari ST L.29000d.
Questo è uno dei migliori cloni di Gauntlet in circolazione, specialmente sulle macchine a 16-bit. Il sapore militare dell'avventura dinamica crea una certa atmosfera e se vi piace questo particolare genere di gioco, Eagle's Nest non dovrebbe deludervi.

HEAD OVER HEELS
Ocean ●- Spectrum L.18000c ● C64 L.18000c L. d ● Amstrad L.18000c L.25000d ● MSX L.18000c ● PC IBM L.npd.
L'esplorazione in 3D raggiunge il suo massimo in questo intricato capolavoro. Interpretate due personaggi - Head e Heels - alla ricerca delle corone che libereranno la galassia. Gli enigmi possono farsi piuttosto difficili e spesso dovrete separare Head e Heels per sfruttare le loro diverse capacità. Le 300 locazioni del gioco sono disegnate ingegnosamente e l'animazione è sempre eccellente. Un vero classico.

MAGIC KNIGHT TRILOGY
Mastertronic ● *Knight tyme* - Spectrum L.7500c, Amstrad L.7500c, C64 L.7500c- *Spellbound* ● Spectrum L.7500c, Amstrad L.7500c, C64 L.7500c ● *Stormbringer* - Spectrum L.7500c, Amstrad L.7500c
Questa trilogia è una serie di avventure dinamiche comandate da menù che offrono, oltre al solito correre e saltare, un complicato sistema di interazione tra i personaggi. In Spellbound dovete salvare il Mago Gimball dal terribile Castello di Karn; in Knight Tyme, venite catapultati nel 25 secolo e dovete, entro un tempo limite, trovare la via per ritornare nella vostra epoca, mentre in Stormbringer, l'ultima parte della trilogia, il cavaliere magico è stato diviso in due parti: una buona e una cattiva. Non potete uccidere voi stessi quindi l'unica soluzione è quella di fondere le due metà. Ma come? Tanta azione, molto ragionamento e una bella grafica.

GIOCHI DI STRATEGIA

O giochi per megalomani. Quelli qui elencati metteranno seriamente alla prova il vostro coraggio sul campo di battaglia.

BALANCE OF POWER
Mindscape/Mirrorsoft ● Amiga L.49000d-Atari ST L.49000d ● IBM PC L.49000d ● Mac L.69000d
Il definitivo gioco di strategia per chi ha un 16-bit. Il giocatore impersonifica una superpotenza mentre il computer o un altro giocatore impersonifica l'altra. A questo punto si tratta di farsi degli amici e influenzare gli altri popoli su scala mondiale. Si può raggiungere lo scopo in molti modi, tra cui rifornire di armi e finanziamenti le fazioni radicali nella speranza che detronizzino un governo che non aderisce al sogno americano o russo (a seconda della parte della barricata in cui vi trovate). E' complesso, coinvolgente e da non giocare in partite da dieci minuti alla volta. E' roba che scotta e che vi proietta nell'infido mondo della geopolitica.

CARRIER COMMAND
Rainbird ● Atari ST L.49000d ● Amiga L.49000d
Un magnifico gioco di strategia insaporito da un'ottima azione in stile arcade. Come comandante della portaerei Epsilon dovete difendere un arcipelago dalle forze d'invasione nemiche guidate dalla portaerei Omega. Una grafica eccellente unita a una stupenda azione di gioco rendono Carrier Command entusiasmante e divertente.

UMS
Rainbird ● Atari ST L.49000d ● PC IBM L.49000d ● Macintosh L.59000d ●- Amiga L.49000d.
L'Universal Military Simulation della Rainbird permette di simulare un conflitto tra due eserciti su un terreno definibile dall'utente che può essere visto in tre dimensioni da una qualunque delle otto direzioni cardinali. Il programma rappresenta una nuova era nei wargame su computer. Ora è disponibile la versione su ST, le altre seguiranno tra breve.

SIMULAZIONE

In questi giochi siete voi al comando. Sia che pilotiate un elicottero o un aereo sono giochi che possono diventare molto coinvolgenti.

CHUCK YEAGER'S AFT
lectronic Arts ● C64 L.18000c L.25000d ● PC L.29000d
L'addestratore di volo di Chuck Yeager fa fare un passo avanti al

(segue a pag. 80)

OLTRE GLI OTTO BIT

	ACORN ARCHIMEDES	APPLE MACINTOSH
GAMMA	I modelli 305 e 310 sono home computer mentre i 410 e 440 sono esclusivamente per utenti professionali.	Il Mac SE è un blocco unico contenente CPU, monitor e drive, mentre il Mac II ha CPU e disk drive separati dal monitor. Entrambi hanno tastiera e mouse separati.
MEMORIA & CHIPS	Il 305 ha 512K di memoria mentre il 310 ha 1Mb, ma entrambi utilizzano come processore centrale il velocissimo chip a 32 bit ARM della Acorn.	Anche se entrambe le macchine hanno 1Mb di memoria l'SE ha un Motorola 68000 mentre il Mac II usa il più veloce 68020 che appartiene comunque alla stessa famiglia.
PREZZO	Il prezzo al pubblico per il 305 è di L.1.797.000 senza monitor; il prezzo con monitor B/N è di L. 1.939.000, mentre con monitor a colori è di 2.368.000. Non esiste ancora un mercato dell'usato.	I prezzi al pubblico sono L.5.000.000 per l'SE e L.7.950.000 per il Mac II/FL (tastiera base senza monitor). I Mac mantengono a lungo il loro valore e quindi i prezzi dell'usato non sono molto economici. E' anche difficile trovarne di nuovi a prezzi scontati:
GRAFICA	La risoluzione di schermo è variabile: il modo tipico è di 320x256 a 256 colori o di 640x256 a 16 colori oppure, con l'aggiunta di un costoso monitor multi-sync, di 640x512 pixel, di nuovo a 16 colori. C'è uno sprite hardware (il cursore), ma con quel velocissimo chip ARM Archimedes è estremamente veloce nella gestione del software.	La risoluzione dello schermo B/N dell'SE è di 512x342 ,mentre il Mac II ha una risoluzione di1027x760 con 16 colori, scelti tra una palette di oltre 16 milioni di colori!
MONITOR	B/N-video composito; colori - RGB + sync; non c'è modulatore TV	Oltre alle unità incorporate (SE) o dedicate (II) ci sono diversi tipi di monitor di produttori indipendenti con schermi da milioni di pixel e cose simili. Come molte cose per il Mac sono tutti cari.
SONORO	L'Archimedes ha di serie un'interfaccia MIDI. Il circuito sonoro incorporato ha 16 canali (su 8 uscite stereo) e una gamma di sei ottave con un altoparlante interno di buona qualità.	Il chip a quattro canali del Mac può produrre degli accettabili rumori - in stereo sul Mac II - ma se vi interessa seriamente la musica dovrete acquistare un'interfaccia MIDI.
DRIVE, MOUSE & JOYSTICK	Il drive incorporato è veloce e silenzioso e funziona con dischi da 3,5" con capacità di 800K. L'Archimedes ha un bel mouse a tre pulsanti, ma non ha alcuna porta per joystick.	Il veloce e affidabile drive incorporato archivia 800K in un disco da 3,5". La tastiera è di ottima qualità e così pure il mouse monopulsante.
SOFTWARE	I giochi disponibili per Archimedes sono piuttosto rari. La Superior e la Grand Slam si sono impegnate a produrre software per la macchina ma per il momento gli unici buoni titoli a disposizione sono Zarch (per il 310) e Conqueror, entrambi consigliati da Kappa, ma non c'è ancora un gioco che sfrutti al massimo le potenzialità di questa macchina. La manciata di pacchetti grafici disponibili dovrebbe rendere felici tutti i possessori di Archimedes . Stanno sviluppandosi anche altre aree di applicazione ma la produzione è ancora limitata.	Non c'è moltissimo software gioco per Mac anche se vi sono molti adventure. C'è un numero immenso di pacchetti grafici e per desktop publishing (molti dei quali monocromatici) e un vasto numero di titoli per uso ufficio. C'è anche moltissimo software MIDI per i musicisti, ma non è per niente economico.
PROSPETTIVE FUTURE	La tendenza educativa dell'Archimede non fa ben sperare per il settore dei giochi - non c'è alcun appoggio da parte di nessuna delle principali case di software - e la mancanza di una porta per il joystick non milgiora le cose. Se la Acorn ridurrà i prezzi assisteremo ad un'esplosione del software grafico, ma fino ad allora le prospettive non sembrano rosee.	Il futuro del Mac è eccellente soprattutto per le applicazioni serie.
GIUDIZIO GLOBALE	L'Archimedes è anni avanti rispetto ai tempi e molto più potente dei suoi concorrenti. Se costasse qualcosa in meno sarebbe una imbattibile macchina-gioco, ma la Acorn non sembra interessata aquesto settore. Al prezzo attuale è un computer per studiosi di scienza dell'informazione e per chi ha soldi da buttar via	Il Mac è una macchina veramente di alta qualità e il prezzo è adeguato alla qualità. Per gli utenti DTP è quasi essenziale, mentre per il resto di noi è un lusso o un giocattolo da Yuppie.
VOTI	GRAFICA 5 SONORO 4 SOFTWARE: Disponibilità 1 Qualità 2 Sviluppo 2	GRAFICA 3 SONORO 4 SOFTWARE: Disponibilità 4 Qualità 5 Sviluppo 4

ATARI ST	COMMODORE AMIGA	PC IBM E COMPATIBILI
Sia il 520STFM che il 1040STF hanno la tastiera/CPU separata dal drive.	L'A500 è un'unità unica con disk drive incorporato, mentre l'A2000 ha tastiera e CPU separati.	Il PC IBM è l'originale, ma i "clone" costano meno e hanno specifiche quasi identiche. Informatevi personalmente dei vari dettagli.
Il 520STFM ha 512K di memoria mentre il 1040STF ha 1Mb di memoria. Entrambi usano il processore Motorola 68000	L'A500 ha 512K, mentre l'A2000 ha 1Mb di memoria. Entrambi utilizzano come processore il Motorola 68000	Normalmente i PC compatibili hanno 512K o 640K di memoria e utilizzano un processore Intel 8086 o derivati (l'8088 è più lento mentre gli 80286 e 80386 sono più veloci ma più cari).
Il prezzo al pubblico consigliato è di L.600.000 per il 520ST; L.949.000 per il 1040STF. Il mercato dell'usato per l'ST è abbastanza buono anche se la mag-gior parte delle macchine di-sponibili monta il vecchio drive a singola faccia.	Prezzi al pubblico: l'A500 costa L.950.000, l'A2000 costa L.2.005.000. Il mercato dell'usato è abbastanza buono, soprattutto per l'A500, nonostante i prezzi si siano abbassati. C'è an-cora in giro anche il vecchio A1000 ma è lento e ha poca memoria (256K)	I prezzi partono da L., per un mono PC, ma una macchina con 640K, scheda EGA e monitor ad alta qualità costa non meno di L. . C'è un fiorente mercato dell'usato e anche se lo comperate nuovo farete bene a guardarvi attentamente intorno.
Gli utenti con TV o monitor a colori possono usare l'ST in due modi: in media risoluzione (640x200 a 4 colori) e in bassa risoluzione (320x200 a 16 colori), potendo scegliere da una palette di 512 colori. Gli utenti con monitor monocromatico possono lavorare in un solo modo: in alta risoluzione con 640x400 pixel.	Grazie agli sprite e allo scrolling da hardware è facile scrivere giochi, mentre il blitter incorporato accelera le operazioni grafiche su larga scala. Vi sono tre diverse risoluzioni: 320x200 a 16 colori per i giochi, 320x256 a 32 o 4096 colori per la grafica oppure 640x256 a 16 colori per altre applicazioni. La paletta è sempre di 4096.colori	I tre principali standard grafici sono CGA, EGA e Hercules. Nessuno ha sprite e scrolling da hardware. Le risoluzioni del CGA (Colour Graphics Adaptor) sono: 320x200 a 4 colori e 640x200 in B/N. La CGA ha solo due schemi a 4 colori. L'EGA (Enhanced Graphics Adaptor) può funzionare nei due modi CGA più un terzo modo a 640x350 a 16 colori da una palette di 64. Lo standard grafico Hercules è solo monocromatico ma con una risoluzione massima di 720x348.
RGB, mono o modulatore TV incorporato (solo per il 520, il 1040 necessita di un modulatore separato).	Uscita SCART per il monitor 1084 della Com-modore (L.575.000, ma potreste trovare offerte speciali computer+monitor). Sono anche dispo-nibili dei modulatori TV non compresi nel prezzo.	Normale standard RGB. Niente uscita TV.
Il chip sonoro interno è scarso, con solo tre canali e nessuna uscita stereo, ma l'interfaccia MIDI incorporata rende l'ST perfetto per tutti i musicisti squattrinati.	Il sonoro incorporato è eccellente con 4 canali su 2 uscite stereo con 9 ottave di estensione e una ragionevole sintesi vocale. Per utilizzare il MIDI dovete aggiungere un'interfaccia.	Il livello del sonoro è scadente e questo è il vero tallone di Achille dei PC come macchina-gioco. Anche la qualità degli altoparlanti è bassa e nonostante siano disponibili interfacce MIDI il PC è inferiore a ST Mac per la musica
Il drive interno archivia 720K su un disco da 3,5" anche se ci sono ancora degli ST in giro che possono gestirne soltanto la metà. Il mouse a due pulsanti si può inserire in una delle due porte (la cui posizione è un po' scomoda), mentre nell'altra si può inserire un joystick.	Il drive incorporato dell'Amiga è rumoroso e lento ma archivia 880K su un disco da 3,5", quindi non è per niente un disastro. Il mouse a due pulsanti occupa una delle due porte disponibili.	Anche se i dischi da 5,25" e 360K sono ancora lo standard corrente stanno diffondendosi i dischi da 3,5" con 720K. Ci sono due standard diversi per i joystick: IBM (che è analogico ed è quello usato per i giochi vecchi o americani) e Amstrad (che usa lo standard dei joystick Atari).
L'ST ha attualmente la miglior biblioteca di software-gioco tra tutti i computer qui elencati. Il software grafico è inferiore a quello dell'Amiga ma sta migliorando velocemente ed i nuovi titoli stanno andando oltre i limiti imposti dall'hardware. La porta MIDI incorporata ha spinto molte società a produrre eccellenti pacchetti musicali. Arriverà anche il software più serio.	Sul fronte dei giochi, l'Amiga sta uscendo dall'ombra dell'ST anche perché ora molti giochi dell'ST escono anche in versione Amiga. Peccato che di solito siano delle semplici conversioni che non tengono conto delle superiorità hardware dell'Amiga. C'è un'ampia gamma di pacchetti grafici, video e di animazione, alcuni dei quali eccellenti. C'è poco software musicale ma l'hardware ha ottime potenzialità.	C'è una vasta base di sofwtare per il PC, ma i giochi all'altezza degli standard attuali sono pochini. La situazione sta però evolvendo rapidamente, anche per quel che riguarda le applicazioni grafiche (specialmente sul fronte EGA). C'è software musicale disponibile (anche se caro) ma è solo nel campo delle applicazioni per ufficio che il PC è veramente competitivo.
Buone, specialmente se si materializzerà l'annunciato calo dei prezzi. L'ST sta avvicinandosi per numero di titoli ai leader del mercato 8-bit, che peraltro supera nettamente in qualità. Deve comunque fare i conti con un mercato italiano pro-Commodore.	Ora che la Commodore ha ridotto i prezzi il futuro sembra piuttosto roseo.	Le prospettive di un boom nei giochi per PC sono buone soprattutto se esce l'annunciato ultra economico clone PC dell'Amstrad.
Un eccellente macchina polivalente. L'ST offre elevata potenza ad un prezzo abbordabile. E' il numero uno per i fan del MIDI, eccellente per i giochi e, col monitor in b/n, è una buona macchina per applicazioni serie.	Anche se le qualità dell'hardware rendono l'Amiga un'ottima macchina per giocare il software in circolazione non è ancora riuscito ad evidenziarne le vere qualità. E' invece d'obbligo per i computer-artisti.	Il PC è una macchina completa e la vera bestia da soma del mondo dei computer, ma se vi interessano solo le applicazioni musicali o i giochi è bene che rivolgiate la vostra attenzione altrove.
GRAFICA 4 SONORO 3 SOFTWARE: Disponibilità 4 Qualità 4 Sviluppo 5	GRAFICA 5 SONORO 5 SOFTWARE: Disponibilità 3 Qualità 4 Sviluppo 5	GRAFICA 4 SONORO 1 SOFTWARE: Disponibilità 5 Qualità 5 Sviluppo 4

genere dei simulatori di volo con l'inclusione di un'opzione di addestramento. Chuck guida il principiante attraverso manovre difficili come i loop e i rollii. Viste le così tante possibilità racchiuse in un unico gioco ci vorranno molte ore di divertimento istruttivo per padroneggiare tutte le opzioni di volo.

INTERCEPTOR
Electronic Arts ● Amiga L.45000d
Una simulazione di F-18 che unisce una grafica solida in 3D ad un evocativo sonoro e a una interessante varietà di missioni: di grande effetto ed estremamente giocabile è una delle migliori simulazioni di volo.

LEADERBOARD
Acces/USGold ● Spectrum L.18000 ● C64 L.18000c L.25000d ●Amstrad L.18000c L.25000d ● Atari ST L.29000d
Se nella vostra collezione vi basta una sola simulazione di golf comperate Leaderboard. E' di gran lunga superiore a qualsiasi altro titolo per giocabilità e realismo: è accattivante, ha una grafica incantevole e alcuni percorsi veramente difficili. Dopo aver imparato bene i percorsi del gioco originale potete affrontare Tournement Leaderboard e World Class Leaderboard che si basano su percorsi reali quali il

PUZZLE

Se state cercando un gioco impegnativo ma che non vi faccia fumare troppo il cervello, cercate tra i puzzle games: fanno proprio al caso vostro.

DEFLEKTOR
Gremlin/Vortex ● Spectrum L.12000c ● C64 L.12000c L.15000d ● Atari ST L.29000d
Le leggi dell'ottica sono la base del gioco: il giocatore deve collegare un raggio laser a un ricevitore e al tempo stesso deve distruggere un certo numero di cellule che si trovano anch'esse sullo schermo. Se volete raggiungere la meta dovete imparare a usare bene gli specchi, i conduttori in fibra ottica e i blocchi polarizzatori e riflettenti. Ripulito il primo schermo ne avrete ancora 59 da percorrere.

SENTINEL
Firebird ● Spectrum L.18000c ● C64 L.18000c L.25000d ● Amstrad L.18000c L.25000d ● Atari ST L.39000d ●- Amiga L.39000d
Gioco di strategia bizzarro e irresistibile che si svolge sulla superficie quadrettata del pianeta dominato dalla Sentinella. Fondamentalmente dovete assorbire energia prima che la Sentinella assorba la vostra.

Mente pronta e mano lesta sono entrambi necessari per risolvere questo originale e vastissimo (10000 paesaggi possibili) gioco.

TETRIS
Mirrorsoft ● Spectrum L.18000c ● C64 I.18000c L.25000d ● Amstrad L.18000c L.39000d ● Amiga L.39000d ● IBM L.39000d
Questo puzzle russo che trasforma l'arida topica matematica in un cult game è un'affascinante bizzarria geometrica . Una serie di forme geometriche scendono, una alla volta, lungo l'area di gioco rettangolare. Lasciate a sé stesse, si ammonticchiano una sull'altra fino a raggiungere la cima dello schermo ma voi dovete guidarle nella discesa in modo da incastrarle una nell'altra per evitare che arrivino in cima e il gioco finisca. Le diverse versioni sono molto variabili nella resa dell'aspetto arcade ma la semplicità dell'idea vale una partita indipendentemente dal sistema di cui disponete.

GIOCHI DI CERVELLO

Siete stufi di sparatorie senza senso? Volete un gioco che vi offra un avversario alla vostra altezza? Questa è la sezione che fa per voi.

CHESS MASTER 2000
Electronic Arts ● C64 L.18000c L.29500d ● Amiga L.29500d ●- Atari ST L.29500d ● IBM PC L.29500d
Il miglior gioco di scacchi per Amiga, con grafica eccellente, punto di vista bi o tridimensionale, 12 livelli di difficoltà e tutte le opzioni di gioco che potreste desiderare più alcune eccezionali sintesi vocali.
Un gioco che metterà alla prova gli aspiranti Karpov.

COLOSSUS CHESS 4
CDS ● Spectrum L.18000c ● C64 L.18000c L.29000d ● Amstrad L.18000c L.25000d
La miglior scommessa per i possessori di macchine a 8 bit. Punto di vista bi o tridimensionale, parecchi livelli di difficoltà e una miriade di opzioni che vi consentono di giocare, guardare, trovare la strategia giusta contro un buon avversario elettronico che non disdegna arrocchi e scacco alla Regina.

GIOCHI D'AZIONE

Sono comprese le conversioni da coin-op. In questa sezione giochi ad alto divertimento e ad alto impegno.

ARKANOID
Imagine - Spectrum L. c ● C64 L. c L. d ● Amstrad L. c L. d ● Atari XL/XE L. c ● Atari ST L. d ● MSX L. c ● IBM PC L. d
E' la conversione del gioco da bar Arkanoid, a sua volta miglior versione del classico Breakout. Il concetto è semplice: il giocatore controlla una bacchetta alla base dello schermo che si muove a destra e a sinistra. Eliminati tutti i mattoni proseguite in uno dei 33 schermi successivi.

BUBBLE BOBBLE
Firebird ● Spectrum L.18000 c ● C64 L. 18000c L.25000 d
L'essenza di questa conversione per due giocatori è la giocabilità. I due giocatori vestono i panni di dinosauri sputa-bolle che si muovono attraverso 100 schermi di labirinti e piattaforme che vanno ripuliti dai cattivi incapsulandoli dentro a una bolla in modo che si trasformino in succulenti frutti. E' molto divertente anche se un po' infantile.

SUMMER GAMES
Epix/USGold ● C64 L.18000c L.25000d ● IBM PC L.29000d
Le simulazioni sportive della Epix sono di altissima qualità ma nessuna è riuscita a catturare la giocabilità e lo stile dell'originale Summer Games e del suo immediato successore Summer Games 2. Da uno a sei giocatori possono affrontare salto in alto, ginnastica, tuffi dal trampolino, tiro al piattello, nuoto, salto con l'asta e altri ancora, accompagnati da una bella grafica e un'animazione fluida.

SPECIALS

In questa sezione i lavori originali altrimenti non classificabili

DRILLER
Incentive ● C64 L.18000c L.25000d ● Spectrum L.18000c ● Amstrad L.25000c L.29000d -● IBM PC L.49000d
Questo capolavoro delle avventure e delle esplorazioni tridimensionali ha richiesto un anno di lavoro ma ne valeva la pena. E' misterioso come siano riusciti a stipare un intero mondo in un micro a 8 bit e a darti anche la sensazione di "essere lì". Una pietra miliare del divertimento elettronico.

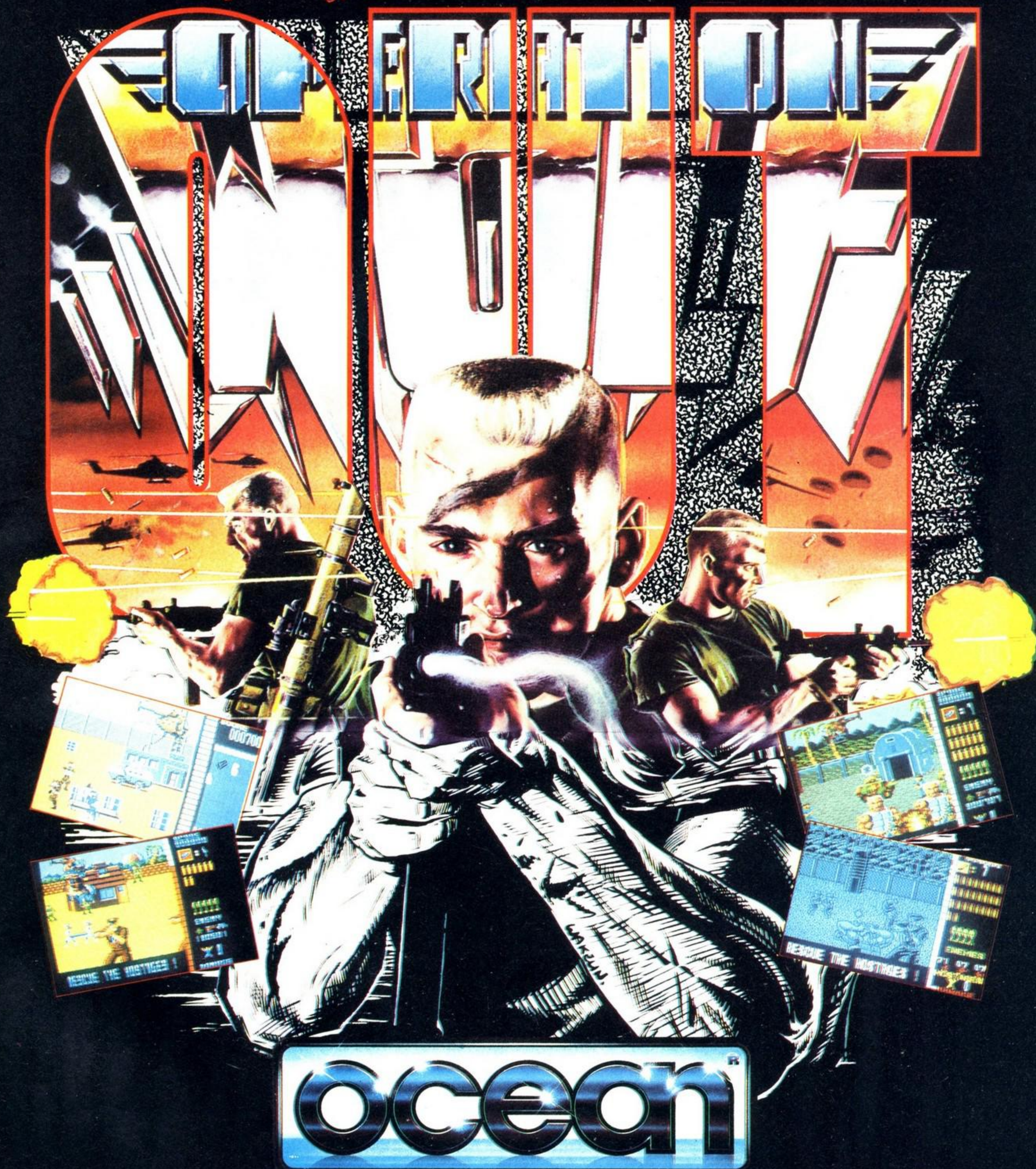
ELITE
Firebird ● Spectrum L.18000c ● C64 L.18000c L.25000d ● Amstrad L.18000c L.25000d ● Atari ST L.45000 ● BBC L.18000c L.25000d (Disponibile dalla Superior Software)
Tutt'ora il miglior gioco di commercio spaziale, Elite ha stabilito per le altre software house lo standard da seguire. Uno dei primi giochi spaziali a utilizzare la grafica vettoriale, è un gioco di guerra e commercio che si svolge in varie galassie e ha un'ampissima varietà di azione di gioco. Potete commerciare legalmente in modo (relativamente) sicuro o darvi alla pirateria negli angoli più pericolosi della galassia con la stiva piena di merci di contrabbando.

ADVENTURE

Nei giochi di avventura bisogna dare dei comandi testuali e si riceverne delle risposte testuali. Ci sono molte sub-categorie in cui i comandi sono dati tramite icone o simboli grafici.

THE BARD'S TALE
Electronic Arts ● C64 L.25000d ● Amiga L.29500d ● Atari ST L.29500d ● IBM PC L.29500d
Create un gruppo di sei avventurieri e inoltratevi in città in cerca di tesori, scontri e fama. Durante il gioco i vostri personaggi crescono in esperienza e aumenta altresì il vostro compito.

GUILD OF THIEVES
Rainbird/Magnetic Scrolls ● C64 L.39000d ● Amstrad 6128 L.39000d ● Amiga L.49000d ● IBM PC L.49000d ● Atari L.49000d ● Macintosh L.59000d
La più giovane software house di adventure inglese ha prodotto una classica e tradizionale caccia al tesoro con una grafica d'eccezione e alcuni difficili indovinelli. Un parser potente aiuta a creare un mondo fantastico e convincente, pieno di umorismo e fantasia.

'90
Italy Soccer
SIMULMONDO®
VIALE BERTI C. PICHAT, 26
Tel. 051 / 41.67.47
BOLOGNA (ITALIA)
DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:
ITAL VIDEO
C. 64/128
AMIGA 500
ATARI ST

CBM 64 **L. 12.000** cass. **L. 15.000** disco • Spectrum/Amstrad **L. 18.000**

PRESTO DISPONIBILI ANCHE PER ALTRI FORMATI

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55